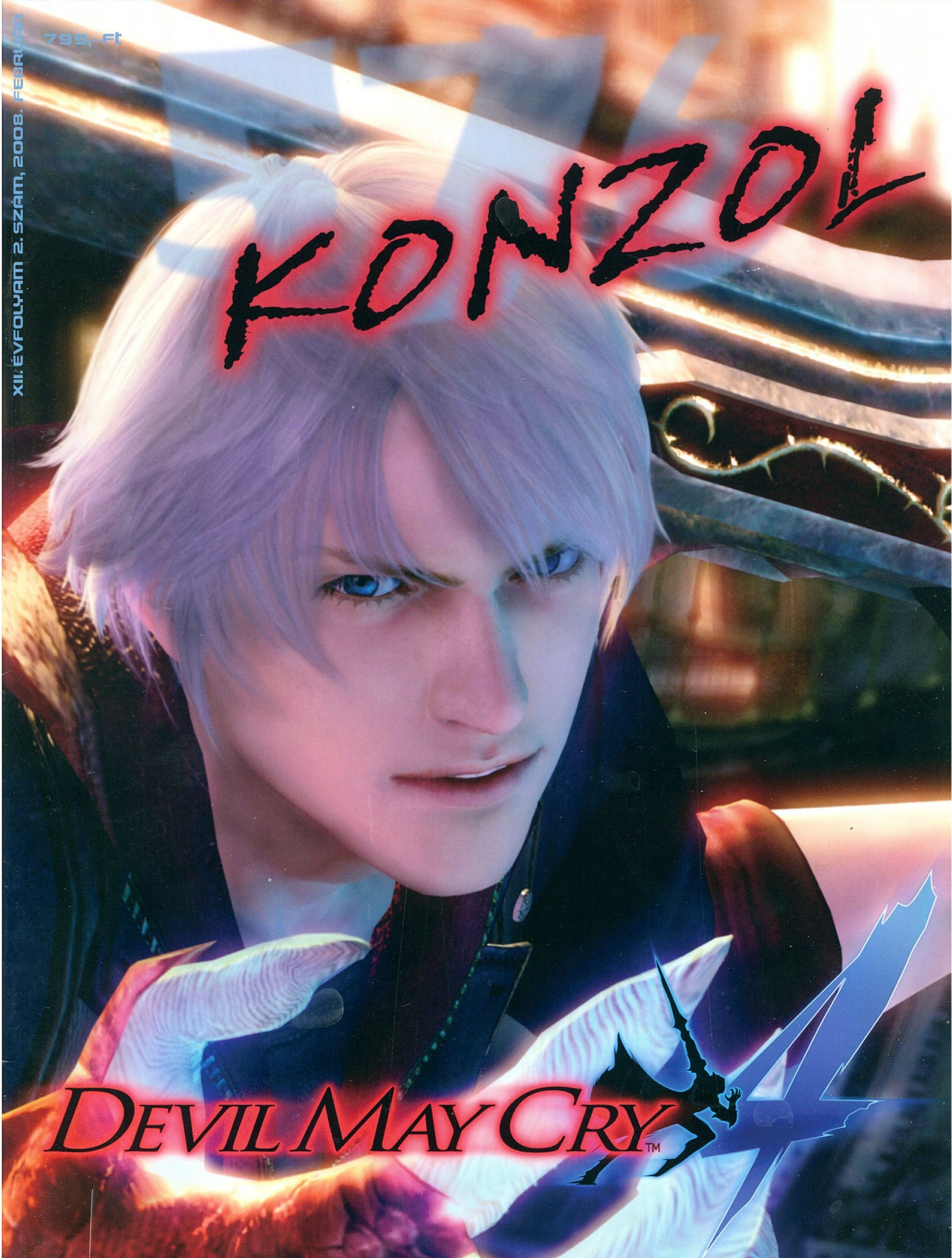
PS2 · PS3 · X360 · WII · PSP · NDS · GBA · RETRO · ANIME

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

XII. ÉVFOLYAM 2. SZÁM, 2008. FEBRUÁR

799,- Ft

KONZOL



HAVI TÉMÁNK: KÉSEDELMI DÍJ • ELŐÉTEL: GTS PROLOGUE • CONFLICT: DENIED OPS • DB2: BUDOKAI TENKAICHI 3
GHOST SQUAD • KUF: CIRCLE OF DOOM • MX VS ATV UNTAMED • ATARI CLASSICS EVOLVED • RACE DRIVER DS • BLEACH

TELEFONOS csomagküldő SZOLGÁLAT
06 70 365 0385

PS3 — PLAYSTATION 3

Army of Two	16995	2008 első n.év
Assassin's Creed	16995	kapható!
Bad Company	16995	2008.03.21.
Burnout Paradise	16995	kapható!
Call of Duty 4	16995	kapható!
Clive Barker's Jericho	12995	kapható!
Club	17995	február
Colin Mcrae DIRT	16995	kapható!
Condemned 2:Bloodshot	17995	március
Conflict Denied OPS	16995	március
Devil May Cry 4	kapható	kapható!
Eye Kamera + Eye Create	10995	kapható!
Eye of Judgement (kamerával)	27995	kapható!
FIFA 08	16995	kapható!
FIFA Street 3	16995	2008.02.15.
Gran Turismo 5 Prulogue	11995	2008 03.28.
GTA IV.	előrendelhető	2008 tavasz
Half-Life 2 Orange B.	16995	kapható!
Heavenly Sword	16995	kapható!
Juiced 2 Hot Imports Nights	17995	kapható!
Lost	12995	február
Medal of Honor Airborne	16995	kapható!
Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots	előrendelhető	2008 tavasz
MX vs. ATV Untamed	16995	február
NBA 08	16995	tavasz
NBA Live 08 /EA	16995	kapható!
Need For Speed Pro Street	16995	kapható!
NFL Tour	16995	kapható!
Ninja Gaiden Sigma	11995	akciós
Rainbow Six Vegas 2	17995	márc.vége
SEGA Rally	17995	kapható!
The Simpsons	16995	kapható!
Timeshift	11995	akciós
Turning Point Fall of Liberty	16995	március
Turok	16995	kapható!
UEFA Euro 2008	16995	2008 04.11.
Uncharted	16995	kapható!
Unreal Tournament	16995	febr.vége
PS3 40GB Gép + Uncharted	**109990**	**hitelre is !**

PS2 Platinum és Akciós — PlayStation 2

24 - magyar felirattal	5995	kapható!
Black Platinum	6495	kapható!
Burnout 3 Platinum	6495	kapható!
Burnout Revenge Platinum	6495	kapható!
Call of Duty Finest Hour	5995	kapható!
Burnout Dominator	4995	akciós!
Battlefield 2 Modern Combat	4995	akciós!
F1 06	5995	kapható!
FIFA 07 -szinkronos!	4995	akciós!
God of War Platinum	5995	kapható!
Gran Turismo 4 Platinum	5995	kapható!
Fight Night 3	4995	akciós!
Killzone Platinum	5995	kapható!
Medal of Honor Vanguard	4995	akciós!
Mortal Kombat Shaolin Monks	6495	kapható!
The Chronicles of Narnia	4995	akciós!
Need for Speed Carbon Platinum	4995	akciós!
NBA Live 07	4995	akciós!
Pirates of The Carribbean at World's End	6995	kapható!
Ratchet Gladiator Platinum	5995	kapható!
Shadow of Colossus	5995	kapható!
Shrek 2 Platinum	5995	kapható!
Shrek the Third	7995	kapható!
Spider-man 2 Platinum	5995	kapható!
Spider-Man 3 Platinum	7995	kapható!
NHL 07	4995	akciós!
Star Wars Episode III Platinum	5995	kapható!
Tekken 5 Platinum	5995	kapható!
The Fast and the Furious	9995	kapható!
The Godfather The Game	4995	akciós!
Tourist Trophy	5995	kapható!
True Crime New York City Platinum	5995	kapható!
True Crime Streets of L.A. Platinum	5995	kapható!

576 KByte ÜZLETEK

Arena Plaza • Árkád • Campona • Duna Plaza
Europark • Mammut II • Pólus Center • WestEnd
Debrecen Plaza • Győr Árkád • Kecskemét Malom
Nagykanizsa Centrum • Pécs Árkád • Szeged Plaza
Tatabánya Vértes Center

itt játszva vásárolhatsz

Ez nem játék!



NOD32 antivirus system

Kapható boltjainkban!

SZÁMÍTÁSTECHNIKAI PARTNERÜNK A VISION COMPUTERS KFT.
www.visioncomputers.hu

PS2 — PlayStation 2

Alarm Für Cobra 11 Crashtime	9995	febr.vége
American Chopper 2	5995	kapható!
ATV Offroad Fury 4	13995	tavasz
Big Game Hunter	5995	kapható!
Cars 2	13995	kapható!
Dangerous Hunts	5999	kapható!
EyeToy Play 3 + Kamera	9995	akciós
FIFA 08 - ismét magyar szinkronnal !	9995	akciós
God Of War II	5995	akciós
Guitar Hero Encore Rocks The 80's	15995	kapható!
Harry Potter A Főnix Rendje - szinkronos !	9995	akciós
High School Musical (mikrofonnal)	13995	kapható!
Juiced 2 Hot Imports Nights	13995	kapható!
Madden NFL 08	9995	kapható!
MX vs ATV Untamed	13995	február
NBA 08	13995	kapható!
NBA Live 08	9995	kapható!
Need For Speed Pro Street	9995	kapható!
NHL 2K8	9995	kapható!
Ratchet & Clank Size Matters	13995	tavasz
Spiderwick	március	március
Stuntman Ignition	12995	kapható!
The Golden Compass	12995	kapható!
The Simpsons	9995	kapható!
The Sims 2 Castaway	9995	Kapható!
UEFA Euro 2008	9995	2008.04.11.
Winter Sports	9995	február
World Series of Poker 2008	9995	tavasz
PS2 Gép + Memória kártya	**34990**	**hitelre is!**

PSP

ATV Offroad Fury	11995	tavasz
Burnout Dominator	6495	kapható!
Daxter Platinum	5995	kapható!
F1 06	5995	kapható!
FIFA 07 Platinum	6495	kapható!
FIFA 08	11995	kapható!
Fight Night 3	6495	kapható!
Football Manager Handheld	12495	kapható!
God of War Chain of Olympus	11995	tavasz
Harry Potter A Főnix Rendje	7495	akciós
Madden NFL 08	11995	kapható!
Medal of Honor Heroes 2	11995	kapható!
Medal of Honor Heroes Platinum	6495	kapható!
Monster Hunter Freedom 2	11995	kapható!
NBA Live 07	6495	kapható!
Need For Speed Pro Street	11995	2008 02.15.
NHL 07	6495	kapható!
Pirates of the Caribbean at World's End	7995	kapható!
PSP Film konvertáló program	3995	kapható!
Ratchet & Clank Size Matters	5995	akciós
Sims 2 Pets Platinum	6495	kapható!
Tekken Dark Ressurection	5995	kapható!
The Godfather The Game	6495	kapható!
The Golden Compass	12495	kapható!
The Sims 2 Castaway	11995	kapható!
UEFA Euro 2008	11995	2008 04.11.
World Series of Poker	9995	tavasz
PSP Slim fekete készülék + NFS Pro Street	**49990**	**hitelre is !**

Nintendo Wii

Battalion Wars	előrendelhető	február
Bleach	17995	március
Boogie+Mikrofon	14995	kapható!
Chess	9495	kapható!
Donkey Kong Jet Race	13995	február
FIFA 08	14995	kapható!
Ghost Squad	14995	február
Harry Potter A Főnix Rendje	14995	kapható!
Madden NFL 08	14995	kapható!
Mario & Sonic at The Olympic Games	14995	kapható!
Mario Strikers Charged Football	13995	kapható!
Mortal Kombat Armageddon	14995	kapható!
Naruto Clash of Ninja	13995	február
NBA Live 08	14995	kapható!
Need For Speed ProStreet	14995	kapható!
Pokémon Battle Revolution	13995	kapható!
Rayman Raving Rabbids 2	15995	kapható!
Resident Evil : The Umbrella ..	13995	kapható!
Sims 2 Castaway	14995	kapható!
Spiderwick	13995	március
Super Mario Galaxy	13995	kapható!
Surf's Up	13995	kapható!
Table Tennis	11995	kapható!
The Simpsons Game	14995	kapható!
Wii Play+ Controller	14995	kapható!
Wii Zapper (Zelda Longbow Training)	9495	kapható!
Wing Island	3995	akció
Nintendo Wii készülék+Wii Sports	**akció!**	**hitelre is!**

DS/GBA — NINTENDO DS, GAME BOY ADVANCE

Advance Wars: Dark Conflict	11995	február
Big Brain Academy DS	8995	kapható!
Bleach	12495	március
Boogie	9995	kapható!
Donkey kong Jungle Climber	11995	kapható!
FIFA 08 DS	9995	kapható!
FIFA Street 3	9995	2008.02.15.
Harry Potter A Főnix Rendje DS	9995	kapható!
Impossible Mission /csak nálunk/	7995	kapható!
Legend of Zelda Phantom Hourglass	11995	kapható!
Mario & Sonic At The Olympic Games	12495	kapható!
Mario Kart DS	11995	kapható!
Mario Party DS	11995	kapható!
Mario Slam Basketball	11995	kapható!
Math Training	11995	február
Naruto Ninja Council 3	11995	február
Naruto Ninja Destiny	11995	február
Need For Speed Pro Street	9995	kapható!
New Super Mario DS	11995	kapható!
Orcs & Elves	9995	kapható!
Pokémon Diamond	11995	kapható!
Pokémon Pearl	11995	kapható!
Rayman Raving Rabbids 2	9995	kapható!
Sim City	9995	kapható!
The Simpsons The Game	9995	kapható!
The Sims 2 Castaway	9995	kapható!
DS Lite Ezüst gép + Brain Training	**39990**	**hitelre is!**
DS Lite Fekete gép + Pokémon Diamond	**43990**	**hitelre is!**

XBOX 360

Alan Wake	előrendelhető	márc.. 13.
Army of Two	16995	2008 első n.év
Assassin's Creed	16995	kapható!
Bad Company	16995	2008 03.21.
Battlefield 2 Modern Combat	7495	akciós
Brothers In Arms Hell's Highway	előrendelhető	február
Burnout Paradise	16995	kapható!
Burnout Revenge	7495	akciós
Call of Duty 4	16995	kapható!
Cars 2	15995	kapható!
Clive Barkers's Jericho	16995	kapható!
Club	17995	február
Condemned 2	17995	március
Conflict Denied OPS	16995	március
Def Jam Icon	7495	akciós
FIFA 07 -szinkronos!	7495	akciós
FIFA Street 3	16995	2008 02.15.
Fight Night 3	7495	akciós
Frontlines: Fuel of War	16995	február
Grand Theft Auto IV.	előrendelhető	tavasz
Half Life 2 Orange B.	16995	kapható!
Halo 3	16995	kapható!
Juiced 2 Hot Import Nights	16995	kapható!
Kane & Lynch Dead Men	13995	kapható!
Kingdom Under Fire: Circle of Doom	előrendelhető	február
Lord of The Rings: The Battle of Middle Earth	7495	akciós
Lost	12995	február
Lost Odyssey	előrendelhető	február
Mass Effect	16995	kapható!
MX vs ATV Untamed	16995	február
NBA Live 07	7495	akciós
NBA Street Homecourt	7495	akciós
Need For Speed ProStreet- magyar felirattal	16995	kapható!
NFL Tour	16995	kapható!
NHL 07	7495	kapható!
Overlord	12995	kapható!
Rainbow Six Vegas 2	16995	márc.vége
Sega Rally	17995	kapható!
Soldiers of Fortune Payback	16995	kapható!
Spiderwick	15995	március
The Godfather The Game	7495	akciós
The Golden Compass	17995	kapható!
The Simpsons Game	16995	kapható!
TimeShift	10995	akciós
Turning Point Fall of Liberty	16995	március
Turok	16995	kapható!
UEFA Euro 2008	16995	2008 04.11.
XBOX 360 Gépcsomagok kedvező áron!	**akció!**	**hitelre is!**

Teljes választékunkat és előrendelési akcióinkat keresd webáruházunkban!

www.576.hu

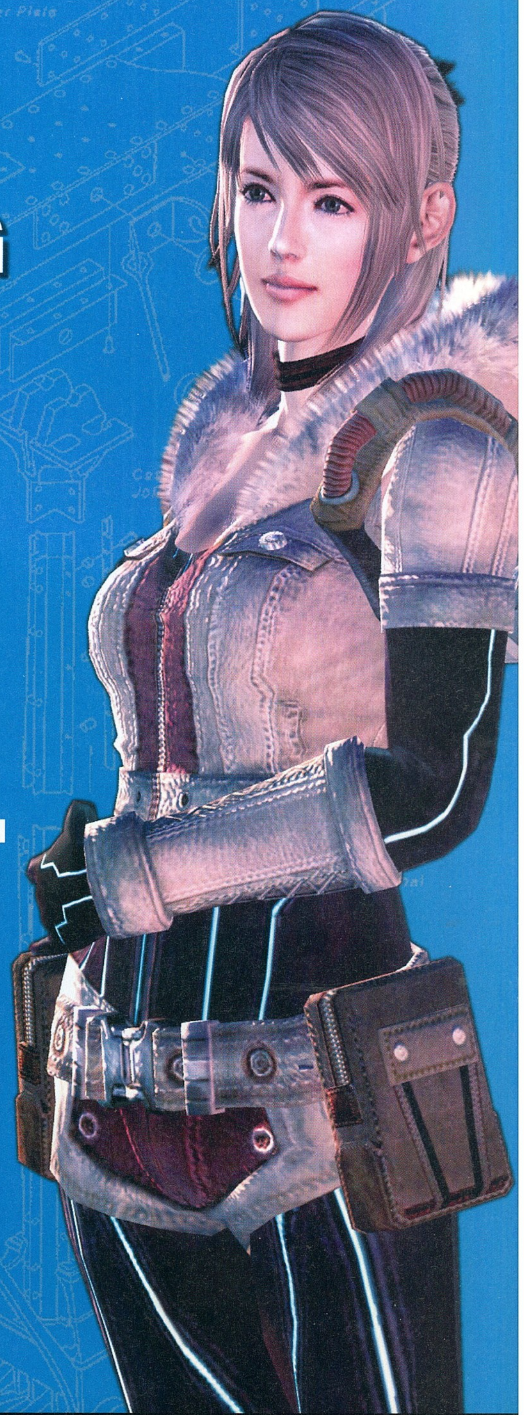
Az árváltoztatás jogát fenntartjuk, valamint a megjelenési dátumok változhatnak!

NÁLUNK VEDD MEG

**MINDENKI ÁRAT EMEL?
MI CSÖKKENTJÜK
A KONZOLÉT!**

2008 januárjától 200 forinttal olcsóbban juthatsz az 576 Konzolhoz, hazánk egyetlen multiplatform konzolos lapjához, ha azt az 576 KByte bármely üzletében vásárolod meg!

NÁLUNK OLCSÓBB



tartalom »»

576 Konzol

feature

multiteszt

playstation 2

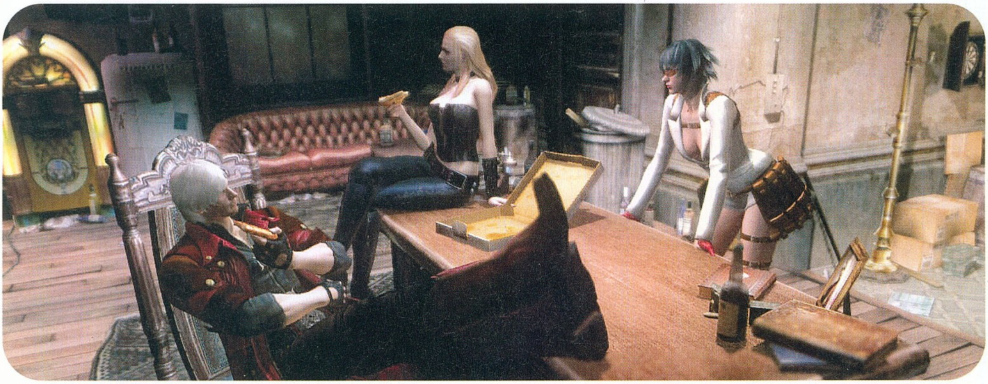
wii

playstation 3

xbox 360

playstation portable (psp)

nintendo ds



576 Konzol • A megszállott játékosok magazinja • Címlap: Devil May Cry 4 (PS3, X360) • 576konzol@576.hu, www.576konzol.hu • Laptulajdonos: Balogh Zsolt • Főszerkesztő: Martin • Lapterv: 576 Konzol Team • Kiadványszerkesztő: Szalontai Attila • Kiadja: Comgame Kft. 1042 Budapest, Árpád út 112. Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24 (Árpád Üzletház). Telefon: 06-1-369-26-86 • Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda Zrt. (Felelős vezető: Gerhard Stocker igazgató) • Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt • Előfizethető: Comgame 576 Kft. és alternatív terjesztők, 1329 Bp. Pf.: 24. Szerkesztőségünkben a játékokat a LOGITECH hangrendszerein teszteljük • A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok bármilyen módon való újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges • ISSN 1417-9296

AKTuális »» 113

2008 február – zokogjatok, démonok!

Vannak ezek a tipikus röhejes közhelyek, hogy „Lentről csak felfelé vezet…", meg „Rossz után csak jó…", na és persze ne felejtsük el a „Ha nagyon akarsz valamit…" témakört kimerítő ezoterikus, népbutító maszlagokat se – az mindenesetre tény, hogy a januárban eldurrantott, meglehetősen szokatlan hangvételű bevezetőm mondanivalója több vonalon is értő fülekre talált, ugyanis a szokottnál is több visszajelzés érkezett tőletek: közületek is elég sokan unják már ezt a kabaréba illő helyzetet, ami manapság a videojátékjáték-iparban uralkodik. De nem csak ti válaszoltatok: lépett a Capcom is, a hardcore fenegyerekek utolsó patrónusa, és megajándékozott minket egy csodálatos, minden szempontból elsöprő paraméterekkel bíró játékkal, a Devil May Cry legújabb, negyedik epizódjával. A legjobbkor jött, a legutolsó pillanatban; nagyon hiányzott már egy ilyen dögös game – talán a Lost Planet óta várunk rá? –, amely elegáns, laza keresztkarlendítéssel, feltartott középső ujjal mutat be mindennek, ami casual, ami kommersz, ami tucat. Ezek után gondoljatok bele, milyen gyönyörűség lesz a Bionic Commando…!

…és események láncolata tovább folytatódik. Tyler nemes egyszerűséggel megírta – szerintem/számomra – élete eddigi legátütőbb „Hónap Témája" cikkét, amelyben a tőle megszokott pikírt gúnnyal, de mégis mindenki számára totál érthetően ad magyarázatot arra, miért ilyen mocskosan nyögvenyelős mostanság játékot fejleszteni a nextgen csodamasinákra. Van egy csomó újdonságunk az Előételbe is: a sors fintora – és a fene egye meg, mennyire ideillik ez is –, hogy a Turokot már nagyon tesztelni szerettük volna, de a magyarországi forgalmazó a beérkezett HÁROM DARAB tesztpéldány egyikét sem tudta még lapzárta előtt eljuttatni nekünk. Hiába, mi echte konzolosok, 576 olvasók, eredeti PS3-X360 gémeket tízezrekért vásárlók kevésbé vagyunk fontosak, mint a konzolos tesztverziók alapján PC-s kamu-teszteket kanyarintó csodamagazinok… semmi gáz, majd márciusban levadászunk pár dínót… fél oldalon. *kacsintó szmájli*

Játékfronton vegyes a kínálat. Én úgy vettem észre, hogy néhány esetben jobb írások születtek, mint maguk a programok, de hát ezért szeretitek a Konzol, nemdebár? Jön fel a Wii, mint a talajvíz, az eddigi pangás után két okosságot is találtunk, és azt már most elárulhatom, hogy a következő számra már most 7 darab Wii game tornyosul az asztalomon.

Végezetül felhívnám figyelmeteket egy olyan részre, amit mindenképpen érdemes tüzetesen megvizsgálni – ez pedig az aktuális Hírek rovat. Elolvasása és a képek tüzetes, pixelenkénti kielemzése után arra a következtetésre jutottam, hogy amit eddig nextgen fronton láttunk, az csak egyfajta, a HD felbontásba átlépés miatti szemfényvesztés volt. A Resistance 2, a GTA4, a Just Cause 2 és az új Tombi látványvilága nekem megint egy egész dimenzióval komolyabbnak tűnik, úgyhogy van egy olyan sejtésem, rövidesen olyan játékokat fogunk kapni, olyan (végre) VALÓDI újgenerációs fejlesztéseket, hogy sírva fogunk fetrengeni a gyönyörtől.

…gondolom most azt mondjátok, a próféta szóljon belőlem.

Martin



Az 576 Konzol pontozási rendszere

1 - 2.5 – Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3 - 4.5 – Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5 - 5.5 – Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6 - 7.5 – Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8 - 9.5 – Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 – Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!

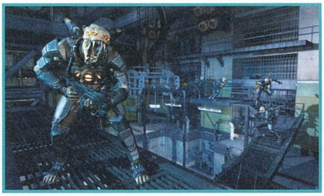
hírek



RESISTANCE 2 (PS3)

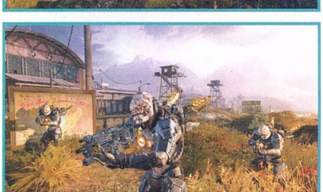
A Playstation 3 kezdőkínálatának legsikeresebb címe a Resistance: Fall of Man volt, talán nem véletlenül: az Insomniac FPS-e ügyesen ötvözte az egyedi környezetet (idegen invázió az ötvenes években) a csinos grafikával, és a pörgős, a változatos fegyverekre nagyban építő játékmenettel. A siker után a folytatás természetesnek tűnt – a kérdés csak az volt, hogy a rendkívül elfoglalt (tavaly ősszel szállították az új Ratchetet) csapat mikor tudja / akarja összedobni a második epizódot. Nos, a jelek szerint az Insomniac (nevükhöz hűen) tényleg kevés időt veszteget alvással, az utózmány ugyanis idén érkezik. A **Resistance 2** gyakorlatilag ott folytatja, ahol az előzmény abbahagyta. A történet ismét Nathan Hale-t követi, ezúttal külső narráció nélkül. A sztori Izlandon indul, aztán hősünk villámgyorsan átkerül Amerikába – a Resistance pályáinak döntő többsége itt helyezkedik el. Az első rész többek által kritizált hibáiból tanulva az Insomniac-nál sűrűbbre veszik a mentési pontokat (helyes!), és átgondolják az eredeti életerő-rendszert is (szintén helyes!). Az Insomniac mindig is elsőrangú technológiát alkalmazott a játékaiban – ezúttal sem lesz másképp. Az ellenfelek dinamikus mesterséges intelligenciát kapnak – ami egyszerűbben megfogalmazva azt jelenti, hogy a rendkívül számításigényes MI a hozzánk közelebb kolbászoló ellenfeleknél száz százalékosan fog működni, a távolban mozgolódó csapatoknál viszont csak részlegesen – a szisztéma biztosítja, hogy mindig azok az ellenfelek legyenek nagyon eszesek, akikkel éppen harcolunk. Grafikai fronton is jelentős változásokra lehet számítani, tessék csak megnézni a mellékelt képeket – az első rész sem nézett ki rosszul, a második viszont kifejezetten gyönyörű. Több ellenfél a képernyőn, komplex(ebb) normal mapping, részletesebb modellek, tereptárgyak és textúrák várják a leendő Resistance 2 tulajokat. A multiplayer is igen nagy hangsúlyt kap, itt nyilvánvalóan a Halo 3 által jó magasra pakolt léc átugrása a cél. Ami biztos lesz: hatvan fős online multi csaták (az ezekhez passzoló méretes pályákkal), és nyolc fős (!!!) online kooperatív nyomulás. Az online kommunikáció is kap némi ápgrédet, a fiúk mobiltelefon-minőségű csevegést ígérnek. A kötelező játékmódok mellett egy osztály- és csapatalapú módozat is rendelkezésre áll majd, eddig három osztály ismert: a nehézfegyveres srác, a kommandós, és a gyógyítgatós medik. További online szolgáltatások: klán-támogatás, és a mostanában lassan kötelezővé váló, a myresistance.net-en megtekinthető statisztikák és közösségi funkciók.

A Resistance 2 a jelenlegi tervek szerint 2008 őszén fog megjelenni: a Killzone 2 mellett egyértelműen az év egyik legjobban várt PS3-as sajátszemszögű lövöldéjét üdvözölhetjük majd a személyében.











GRAND THEFT AUTO IV (PS3 / XBOX 360)

A **Grand Theft Auto IV** tipikusan az a játék, amire időnként vissza-visszatérünk a hírrovatban, leginkább azért, mert tömegek várják – köztük mi is. Az ismételt látogatás apropója: a Rockstar januárban újra megmutatta a sajtónak a játékot, a Nagy Halasztás óta (tavaly nyáron csúszott át októberről 2008 első felére, ugye) most lehetett először tüzetesebben megszemlélni az új GTA-t.

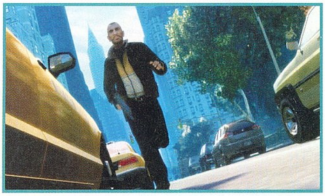
Az első jó hír: a nyáron még borzalmasan alacsony frame per szekundum értékeket produkáló, sok helyen tartalomhiányos játék (nem véletlen a fél éves csúszás) mostanra teljesen kikupálódott, jól fut, és jól is néz ki. A GTA-t közelebbről szemrevételező kollégáknak a részlet gazdag környezeten kívül elsősorban a roppant élethű, NaturalMotion technológiát használó animációs rendszer, és a realisztikus fény / árnyék effektek tetszettek. A játékmenet csak első blikkre hasonlít a korábbi epizódokra, a játékba jobban belemélyedve láthatók a komoly változások. A Rockstar teljes egészében lecserélte a sokat bírált lövöldözést / közelharcot, az új rendszer SOKKAL komplexebb, lövöldözésnél fedezékbe húzódhatunk (a megfelelő fedezékek rombolhatók), és külön állhatunk rá az ellenfél testrészeire - vagyis ügyesen átemelték a third person akciójátékok manapság divatos (és szinte már kötelezőnek számító) elemeit.

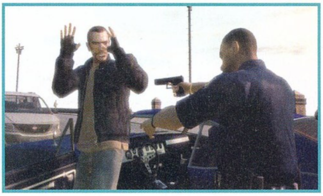
A GTA IV-ben rendkívül nagy hangsúlyt kapnak a szociális kapcsolatok, nem elég egyszer odamennünk egy karakterhez, aztán néha visszatérni hozzá egy misszióért – szükséges lesz folyamatosan ápolni a kapcsolatokat, haverkodni a számunkra fontos szereplőkkel. A szocializáció például közös ivászatok útján történhet, a játékban helyet kap a részegség effekt – ezt több fokozatban is tudjuk produkálni, annál tovább tart, minél több itókát veszünk magunkhoz. A Rockstar szerint a GTA IV nem kínál ugyan annyi karakter-fejlesztési lehetőséget, mint például a San Andreas, de amit megcsinálnak, az meg lesz csinálva alaposan, nem fog semmi „ilyen is, ha használod, jól van, ha nem, úgy is jól van, sok szerepe nincs" módon lógni a levegőben. Visszavesznek például a főhős öltöztetéséből: a negyedik felvonásban csak olyan ruhákat húzhatunk magunkra, amit Nico felvenne, ezúttal nem lehet feszülős nadrágba, és különféle színekben pompázó szőrmekabátokba öltöztetni emberünket – egyszerűen azért, mert nem illene a játék hangulatába az útszéli stri... na jó, kikerüljük a csúnya szót, szóval egy testüket áruba bocsátó hölgyeket futtató jóember módjára felöltözött hérosz.

Üdvözlendő kényelmi szolgáltatás (már a Vice City-nél is sírtunk miatta): az elbaltázott missziók után nem kell körbeutaznunk ismét az egész várost, egy gombnyomással újrakezdhető bármilyen küldetés, sőt, az újrakezdésnél más, a helyzethez alkalmazkodó dumákat fogunk hallani. A változatosság további növelését szolgálja a karakterek eltérő ruházata: a lényeges szereplők többször átöltöznek, nem mindig ugyanabban a göncben látjuk őket. Évszakváltakozás most sem lesz, időjárás-effekteket viszont kapunk bőven, a hóesés kivételével gyakorlatilag mindent.











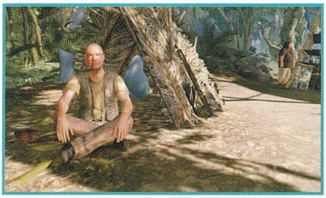


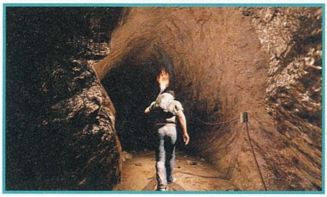
Ami a legfontosabb: a Grand Theft Auto IV szinte teljesen kész van. A tartalmi elemek bepakolását gyakorlatilag lezárták a Rockstarnál, jelenleg finomhangolnak, például a karakterek szájmozgását illesztik pontosan a szinkronhoz. A fejlesztés most már TÉNYLEG közeledik a finishez, ezt bizonyítja, hogy napra pontos megjelenési időpontot kapott a játék. **Április huszonkilenc**, hölgyeim és uraim, április huszonkilenc. Tessék pirossal bekarikázni.

LOST: VIA DOMUS (PS3 / XBOX 360)

A Ubisoft nem kapkodta el a Lostból (igen a tévésorozat, naivan feltételezzük, hogy mindenki ismeri) készülő játékuk komoly promócióját. Január közepéig nagyjából annyit tudunk róla, hogy lesz, valamikor a negyedik évad amerikai startjának (február elején megtörtént) környékén debütál, és... nagyjából ennyi. A francia kiadó azóta szerencsére bőségesebb információhalmazzal is előállt, „jobb későn, mint soha” alapon – lássuk, hogy mit érdemes tudni a Lost interaktív formába öntött változatáról! A játék teljes címe: **Lost: Via Domus**, a latin alcím nagyjából annyit tesz, hogy „a hazafelé vezető út”. A történések a sorozat első két évadját ölelik fel, és nem egy ismert karaktert, hanem egy új szereplőt Elliottot irányítjuk. A srác szintén a szerencsétlenül járt 815-ös számú járat utasa / túlélője, viszont (jó játékhőshöz méltóan) teljes amnéziában szenved, vagyis halovány lila segédfogalma sincs, hogy miként került ide, és ki is ő valójában. A fejlesztők szerint a Lost „túlélő-kaland”, az akciókat fejtörőkkel keverik benne. A játékban feltűnik a széria összes emblematikus jellegzetessége, összefutunk a titokzatos füstszörnnyel, és a jól ismert számsort is bepötyöghetjük majd a számítógépbe. A sorozatot jellemző visszaemlékezések sem maradnak, sőt, rendkívül fontos szerepet kapnak: ezekből rakhatjuk majd össze a játék végére Elliott elfeledett múltját.

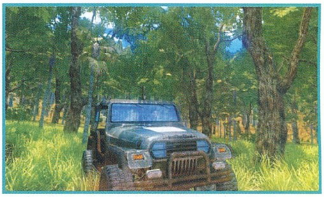
Az Ubisoft amellett, hogy a sorozatot kevésbé ismerők számára is élvezetessé kívánja tenni a játékot, bőven szór marcangolásra alkalmas jutalomfalatokat a hárdkór rajongóknak is. Az első két évad fontosabb fordulópontjainak kivétel nélkül részesei válhatunk, sőt, az írók a szériában kevésbé magyarázott információkkal (pl. a Hattyú állomás mágneséről) is ellátták a fejlesztőket. A szereplők egy része az eredeti hangján szólal meg (mások meg sajna nem), a zeneért viszont a széria muzsikáit elkövető (és ironikus módon korábban elsősorban játékokon dolgozó) Michael Giacchino felelős. A Lost: Via Domus a Ghost Recon Advanced Warfighter 2 felturbózott motorját használja – az engine annak idején jól teljesített, és a Lost (javarészt kültéri) helyszínei esetében sem vall szégyent. A sorozat negyedik szezonja már fut, és a játékra sem kell sokat várni – a Konzol megjelenése után két héttel február végén kerül a boltokba, Playstation 3 és Xbox 360 platformokon.













JUST CAUSE 2 (PS3 / XBOX 360)

A Just Cause 2006-ban érdekes ízeket kevert a GTA utánérzések és hasonmások egyre jobban fortyogó levesébe: gengszterek és méretes nagyváros helyett diktátort, drogkereskedőket és egy masszív szigetcsoportot kaptunk, a terület hatalmas volt, és nem csak horizontálisan – a Just Cause egyik legjópofább szolgáltatása a repülők szabad elkötése (akár a levegőben), és a vad ejtőernyőzés volt. A játék nem volt hibátlan (erre még visszatérünk később), de összességében tetszett a jónépnek, vették is, így törvényszerű a folytatás. Mit kínál a második felvonás, a **Just Cause 2**? Egyrészt változatlan főhőst, ismét Rico Rodriguez, a nagyon laza amerikai titkosügynök bőrébe bújva indulunk diktatúrát buktatni. Az előző rész trópusi szigetét új helyszín váltja fel, ezúttal Délkelet-Ázsiában (de továbbra is egy szigetcsoporton) akciózunk. A sztori már az elején csavarodik egyet: korábbi segítőtársunk, a folyamatosan hatalmas szivarokat rágcsáló Tom Sheldon eltűnt, és valószínűleg a helyi diktátornál, Baby Panay-nél vendégeskedik, nem feltétlenül a saját akaratából – vagy mégis?

A sorozattá bővülő Just Cause fejlesztője, a dán Avalanche számos újdonságot ígért – mind vizuális téren, mind a játékmenet frontján. A sziget kezdetektől fogva nyitott lesz, korábban nem látott szabadságfokkal. Egészen pontosan arról van szó, hogy az Avalanche teljesen a játékosra bízza a teendőket, a végcélt (a diktatúra megdöntése) adják csak, kidobnak a sziget közelében, és rád bízzák, hogyan rángatod le a rosszarcú Panay-t a trónusról. Az első részben sokat, és sokak által bírált mellékküldetés-halmot (mennyiségében sok volt, változatosságában minimális – ugyanaz a pár feladat ismétlődött végtelenítve) kihajítják a játékból, a hangsúly ezúttal (idézet a fejlesztőktől) a „felfedezésen és a kísérletezésen” lesz. Az ejtőernyőzés szerencsére marad, a sziget változatos domborzati viszonyai ismét számos remek helyszínt kínálnak a gondtalan ugrándozásra. A Just Cause második részét valószínűleg még idén üdvözölhetjük a köreinkben, Playstation 3-on és Xbox 360-on párhuzamosan.





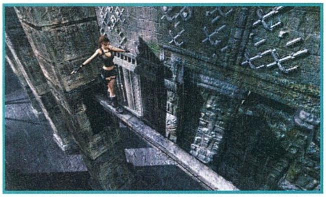
TOMB RAIDER: UNDERWORLD (PS3 / XBOX 360)

A Tomb Raider azon kevés sorozatok közé tartozik, melynek kifejezetten jót tett a fejlesztőváltás. Az önismétlő folytatásokat gyártó Core Design (kényszerű) távozása után a Crystal Dynamics vette át a szériát – sikerrel, hiszen a Legend és az Anniversary után Lara csillaga ismét fényesen ragyog, a rajongók elégedettek, és várják az újabb részeket. A CD mindent megtesz annak érdekében, hogy ez így is maradjon. Az új felvonással, a **Tomb Raider: Underworld**del három fő célt

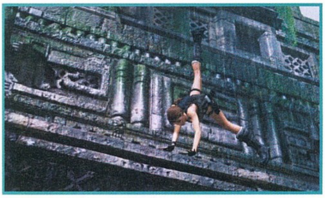








tűztek ki maguk elé. Az első: „Lara a világ ellen”, vagyis olyan környezetbe akarták hajítani a bevállalós régészcsajt, ahol soha nem érezheti magát biztonságban, a fenyegetés és a veszély folyamatos. A második: Lara legalább annyira tudja befolyásolni a környezetét, mint amennyire a környezet befolyásolja őt. Ne csak előre meghatározott, „vagy így csinálod, vagy sehogy” utakon lehessen haladni, a játékos legyen kreatív, a problémák megoldása ne a „Mire gondoltak a fejlesztők?” című kérdésre adott válasz legyen, sokkal inkább a „Mit csinálnék ÉN ebben a helyzetben?” vonalon kelljen haladni. A harmadik: Lara mindent meg tudjon csinálni, ami egy adott helyzetben elvárható lenne. Ne legyenek mesterségesen felállított akadályok, láthatatlan falak és „csak azért van így, hogy az utadat állja” helyzetek.

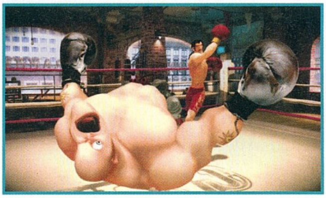


Nem csak a hozzáállás változik, hanem a grafika is: az Underworld új motort kapott – erről sokat elmond, hogy Lara modellje tízszer annyi poligonból áll, mint a Legendben, és sokkal komplexebben mozog – hősnőnk 1000+ animációt kapott, ezeket gondosan motion-capture-ölték, tornászok segítségével. A harc bonyolultabb, komoly, a támadások egymás mögé fűzésére lehetőséget adó közelharc került a játékba, és az alapfegyvernek számító dupla maroklőfegyverekkel most egyszerre akár két ellenfelet is befoghatunk. Az „egy probléma, több megoldás” megközelítését erősíti, hogy a játékban található falak többsége szabadon mászható, és a borok is nagy szerepet kapnak – Lara harcolhat velük, beletűzheti őket a sziklába, és felmászhat rájuk, ugorhat velük, és a rejtvények megoldásánál is használhatja őket. Apropó, rejtvények: a játék sztoriját szorosan összekapcsolták a megoldandó feladatokkal. Az alapfelállás szerint a maja naptár 360 napot tartalmaz 365 helyett – a hiányzó öt nap a helyi hiedelmek szerint az az időszak, amikor valós- és túlvilágot elválasztó kapuk megnyílnak. Lara szabadon tudja manipulálni a naptárat – azaz bármikor át tud lépni a világ „alvilági” megfelelőjébe, egyfajta párhuzamos dimenzióba – sok fejtörő a két világ párhuzamos manipulálását kívánja majd meg. A dolog első blikkre nagyon hasonlít a (jó régen) a Soul Reaver sorozatban látottakra – valószínűleg nem véletlenül, az a széria is a Crystal Dynamics keze munkáját dicséri.

Mikor találkozunk újra Larával? Minden valószínűség szerint még idén, a kötelező PS3, Xbox 360 és Wii verziók mellett rend kedvéért megjelenik Playstation 2-re is, tovább nyújtva a gép már amúgy is dicséretesen hosszú életciklusát.

FACEBREAKER (PS3 / XBOX 360 / WII)

A lapzárta előtti utolsó pillanatban jelentette be az Electronic Arts a **Facebreaker**t. ahogy az a címből sejthető, bunyós anyagról van szó, méghozzá a Fight Night sorozat egyfajta könnyed mellékágáról, mely sem játékmenetében, sem grafikájában nem veszi komolyan magát. Illetve: komoly ez a grafika, csak másképpen, teljesen rajzfilmes hatású megjelenítést kapunk. Erre egyébként szükség is lesz, mivel a Facebreaker által nyújtott legkomolyabb újdonság az arc és a test deformálása – jól odazúzol az ellenfélnek, és a méretes tasli nyomán félrecsúszik az állkapocs, torzul az arcszerkezet, és úgy is marad – mint egy jobb rajzfilmben. A játékban szereplő karakterek közül egyelőre kettőt fedtek fel: Romeo, a latin szépfiú, és Molotov, a brutális orosz kolosszus mindenképpen ott lesznek az arzenálban.



A játékot a legutóbbi Fight Night felvonás PS3-mas verziójáért felelős EA Canada hegeszti (az eredeti chicago-i Fight Night csapat már nem létezik – lásd az aprólék szekciót), ők pedig igazi, mókás, gondtalan pofozkodást ígérnek, ahol az ütős vizuális poénoknak legalább akkora szerepük lesz, mint a konkrét pofonoknak. Megjelenés valamikor 2009-ban, a Playstation 3, Xbox 360 és Wii tulajok kapnak a jóból. Ja és: jöhetne egy új, „komoly” Fight Night is, ha már bunyóról van szó…

APRÓLÉK

>> A **Mercenaries 2: World in Flames**-et annyiszor halasztották már, hogy lassan nem is számoljuk – ha tartják az eredetileg becélzott időpontot, régen játszunk (pontosabban: játszottunk volna) vele. Legutóbb őszről csapták át 2008 elejére – most 2008 eleje van, aztán még sincs nekünk új zsoldosos akciójátékunk.

A Pandemic-et tavaly felvásárló Electronic Arts soros üzleti jelentéséből kiderül, hogy egy darabig még nem is lesz. A Mercenaries 2 új megjelenési időpontja: valamikor a 2009-es üzleti évben, ami egy igen tág időintervallum, 2008 április elejétől 2009 március végéig bármit jelenthet. Remélhetőleg nem csúszik át 2009-re…





>> A Konami (még mindig) szereti a Playstation 2 tulajdonosokat is – meg persze a finom pénzecskét. Az eddig PSP exkluzív (és egy ideje már megjelent) **Silent Hill: Origins** annak rendje és módja szerint átmászik a jó öreg PS2-re. Tartalmi változtatásokról, grafikai finomhangolásról nincs hír, megjelenési



időponttal (és pár képpel) viszont szolgálhatunk, a Climax által hegesztett „nulladik” Silent Hill epizód PS2-es kivetülése valamikor májusban zuhan be a boltokba.

>> Szakít egymással az **Electronic Arts** és a **Marvel** képregénykiadó. A két cég közti szerződést felbontják, a tavaly év végén bezárt EA Chicago stúdió által gondozott új Marvel szuperhősös bunyós játék pedig a jelek szerint soha nem fog megjelenni – az EA nem adta át új csapatnak a munkát, a fejlesztést leállították. A szakítás okairól a Marvel szűkszavú sajtóközleménye nyilatkozik, szerintük a kapcsolat vége kizárólagosan üzleti jellegű döntés eredménye, az Electronic Arts játékportfoliója a jövőben változik, és már nem kívánnak a Marvel karakterekre játékokat építeni.

Az együttműködés egyébként eddig nem volt túl sikeres, az EA legutóbbi szuperhősös pofozkodása, a **Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects** lesújtó kritikákat kapott, és a kasszáknál is tisztességeset hasalt.

A Marvel a hírek szerint a szakítás ellenére sem adja fel, szeretnének bunyós játékot látni a karaktereik főszereplésével. A pletykák szerint a **SEGA** lehet a következő potenciális partner, a japán stúdió jelenleg számos Marvel licencet birtokol (Hulk, Captain America, Thor), és az hamarosan debütáló **Iron Man** mozifilmből is ők csinálnak játékot.

>> A tavalyi év tömve volt kasszasikerekkel: de melyik játék végzett a csúcson eladások szempontjából? Az Activision közleménye szerint a **Call of Duty 4: Modern Warfare**, a háborús széria negyedik, a játékosokat a modern csataterekre kalauzoló felvonásából több, mint *hét millió példány* fogyott 2007-ben – három platformon (Xbox 360, Playstation 3 és PC). A CoD 4 teljesítményéről sokat elmond, hogy a megjelenésének hónapjában csak az Egyesül Államokban és csak Xbox 360-on 3 millió+ példányt sikerült értékesíteni belőle…

A negyedik Call of Duty egyébként nem csak a kasszáknál, hanem a kritikusoknál is remekelt: csak az amerikai lapokat nézve tizennyolc helyen kapott maximális pontszámot, és kerek negyven Év Játéka díjat zsebelt be. A CoD 4 népszerűsége az Xbox Live-os szereplésén is erősen meglátszik, per pillanat ugyanis ő a legtöbbek által online játszott cím Xbox 360-on, megelőzve a szintén közkedvelt Halo 3-at is.

>> A SEGA vadul portol: a japán kiadó klasszikus katalógusa megjelenik szinte mindenhol – REZ HD az Xbox Live Arcade-en, Virtua Fighter 2 mobilokra, NIGHTS: Into Dreams port Playstation 2-re (sajna csak Japánban), és itt a legújabb – a **Space Channel 5** a Wii közönségét próbálja meghódítani. Még nem tudunk róla sokat, állítólag mindkét Dreamcast-es /





Playstation 2-es epizód átmászik Wii-re – állítólag, mert nem hivatalos az információ. Ami viszont biztos: Mizuguchi-san remek ritmusjátékának irányítása teljes egészében a Wii (mozgásérzékelős) kontrolleréhez lesz igazítva – azaz lesz irányítólóbálás keményen.

>> A Capcom nem portol, hanem inkább újra és újra feldolgoz: tavaly beszámoltunk róla, hogy érkezik az új, teljesen háromdés és teljesen nextgen Bionic Commando – a Capcom azonban az eredeti játék rajongóit sem hagyja cserben, számukra készül a beszédes című **Bionic Commando Rearmed**, ami a klasszikus első epizód színes-szagos újrafeldolgozása lesz, nagy vonalakban ragaszkodva az eredeti tartalomhoz és játékmenethez. Az idén húsz éves (jééééézus, hogy telik az idő...) eredeti nem csak grafikai csinosításon fog átesni, új fegyverekre, teljesen újraírt soundtrackre, online ranglistára és kooperatív játékmódra is lehet majd számítani – Xbox Live Arcade-en és Playstation Network-ön, vagyis letölthető címként.





>> A különféle fogyasztókapszulák és a milliónyi vitamin-készítmény korában egyáltalán nem meglepő, ha valaki a játékosokat célozza be valamilyen serkentőszerrel – a Free University Berlin és Tormani most pontosan ezt teszi. A tabletta neve (találóan) **FpsBrain**, és kifejezetten a játékokban nyújtott teljesítmény fokozására találták ki. A készítmény hivatalos honlapján szereplő információk szerint a kapszula formájában benyelhető FpsBrain az agyi funkciókat dobja meg leginkább, növeli az éberséget, hatására a receptorok gyorsabban kapcsolnak, és a reakcióidőt is csökkenti. Az összetevők között a vitaminok mellett koffeint és aminósavakat találunk, a receptet a német hatóságok is jóváhagyták. Naponta maximum kétszer ajánlatos szedni, nagyjából egy órával a nagy megmérettetés előtt, hatását körülbelül hat órán át tudják garantálni készítői.
Egy doboznyi FpsBrain 20 euróba (napi árfolyamon úgy 5100 jó magyar forintba) fáj, ezért a pénzért hatvan kapszulát kapunk. Mellékhatások állítólag nincsenek, de még a gyártó is felhívja a figyelmet arra, hogy nem szabad marékszám szedni, mert úgy „felborítja a szervezet egyensúlyát". A serkentőszereket egyébként sokan nem nézik jó szemmel a játékvilágban: a *Cyberathlete Professional League* szervezet 2007-ben vezette be a szúrópróbaszerűen levezényelt doppingteszteket a versenyeken, miután több visszaélést is tapasztaltak.
Nem tudjuk, ti hogy vagytok vele, mi a magunk részéről maradunk a jó bevált jéghideg kólánál...

>> A **Factor 5** betámadja a Wii-t: a tavaly ősszel megjelent Playstaion 3 exkluzív Lair után a jelek szerint a cég felhagy a korábbi „mindig csak egy platformra fejlesztünk" stratégiájával. A Gamecube-ot annak idején a Star Wars: Rogue Squadron játékokkal támogatták, és állítólag a Lairen kívül van még egy PS3 projektjük. Julian Eggebrecht, a csapat feje ugyanakkor elárulta, hogy a jövőben nem csak PS3-ra, hanem Wii-re is dolgozni kívánnak – azaz visszatérnek a Nintendóhoz (is). A Wii játékuk nem letölthető cím lesz (a Turrican remake-ben reménykedők készíthetik a zsepit) hanem teljesen új játék. Eggebracht korábban egyébként élesen kritizálta a Wii játékokon munkálkodó fejlesztőket, szerinte sokan nem tesznek meg mindent a gép erőforrásainak kiaknázásáért, a Wii a jelenleg tapasztalható grafikai színvonalnál sokkal többre lenne képes – most bizonyíthatnak.

>> Első blikkre április tréfának tűnhet, de garantáltan nem az: a Namco idén megjelenő **Soul Calibur IV**-ének bónusz karakterei **Darth Vader** és **Yoda** lesznek a Csillagok Háborújából. Hogy kerül a csizma az asztalra, azaz a Star Wars karakterek a Soul Caliburba? Hivatalos magyarázat egyelőre nincs, a Namco mondjuk korábban is szívesen furcsa szereplőket a sorozatba – elég csak a második epizódban feltűnő Link-re, vagy Spawn-ra gondolni.





A második felvonás platform-exkluzív bónuszaihoz hasonlóan ezúttal is megosztják a karaktereket a gépek között: Darth Vader a Playstation 3 verzió arzenálját gazdagítja, Yoda mester pedig az Xbox 360 kivetülésben tűnik fel. Namco-éknak reméIhetőleg lesz annyi esze, hogy a premier után pár hónappal letölthető tartalomként kínálják a bónusz karaktereket mindkét platformon – egy Vader / Yoda Soul Calibur párbaj határozottan dögös lenne, nem?

>> A Take-Two bevásárolt: az amerikai kiadó a cseh **Illusion Softworks**-öt vette meg magának – nem tudni, hogy milyen összegért. Az IS 1997-ben alakult, jelenleg két cseh nagyvárosban, Brnoban és Prágában több mint 200 alkalmazottat foglalkoztatnak. Az alapítás óta eltelt több mint 10 esztendő során olyan produktumokat hoztak tető alá a csehek, mint a Mafia, a Hidden & Dangerous és a Vietcong. A Take-Two Interactive-val kötött kontraktus értelmében a fejlesztőstúdió a kiadó divíziójaként folytatja pályafutását, méghozzá **2K Czech** néven. Az Illusions jelenleg a lipcsei Games Conventionön bejelentett **Mafia 2**-n munkálkodik – játék elméletileg még idén érkezik, Xbox 360-ra, PS3-ra és PC-re.



>> Gyakorlatilag a tavalyi bejelentése óta nem hallottunk az exkluzívan Nintendo DS-re érkező **Dragon Quest IX**-ről - most Yoichi Wada, a Sqaure Enix elnöke a Bloomberg Japannak interjúban szórt el új információkat a legsikeresebb japán RPG széria új felvonásáról. Wada elmondta, hogy a DQ IX a fejlesztés utolsó fázisában tart, a tartalom gyakorlatilag elkészült, a Level-5 (Dragon Quest VIII, Rogue Galaxy) és a melléjük rendelt Square Enix-es fejlesztők jelenleg vadul balanszíroznak – a varázslatokat és képességeket egyensúlyozzák ki, a kilencedik rész többszereplős kooperatív játékmódot kínál, így igen nagy szükség van arra, hogy egyik karakterosztály se legyen egyértelműen erősebb, mint a többi. Wada szólt a Sqaure Enix Wii-s terveiről is: a jövőben bővíteni szeretnék a Wii-s fejlesztéseik számán, leginkább a letölthető játékok (Virtual Console és a hamarosan startoló WiiWare) frontján kívánják erősíteni a jelenlétüket a platformon.

>> A **THQ** racionalizál és nagytakarít: a január végén bejelentett változásoktól a kiadó vaskos, 27 millió dolláros megtakarítást vár. Mik lesznek ezek a változások? Javarészt bezárnak és leállítanak: nem folytatódnak a **Frontlines: Fuel of War** PS3-as verziójának munkálatai, ahogy a **Destroy All Humans!: Big Willy** PS2-es kiadása is a kukában landolt.
Nem csak konkrét játékokat állítanak le, hanem több sorozatot is megszűntetnek: sem az árkád autóversenyzős **Juiced** széria, sem a **Stuntman** nem kap több folytatást – mindkét sorozat 2007 második felében jelentkezett kettes számú epizóddal, ezek szerint nem nagyon vették őket.
A THQ a fentieken felül bezárja a kaliforniai **Concrete Games** stúdióját, ahol korábbi Halo, Halo 2 és Medal of Honor fejlesztők kalapáltak egy még bejelentetlen játékon, amely minden bizonnyal így szintén az enyészeté lesz.

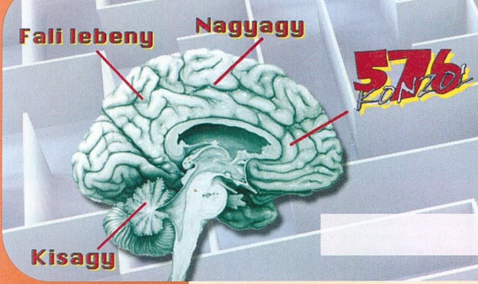
>> A hónap „botránya", szigorúan idézőjelben, mert inkább nevetséges és buta, mint komoly. Az amerikai FOX News hírcsatorna egy műsorában pornográfiával és hímsovinizmussal vádolták meg a **Mass Effect**-et. Igen, Mass Effect, a BioWare sci-fi szerepjátéka. A műsorba meghívott vendégek (leginkább Cooper Lawrence rádiós műsorvezető) szerint a játék nyílt meztelenséggel, kemény pornóval, és a női szereplőket szexuális tárgyként használó férfi főhőssel hoz rontást az amerikai gyerkőcök lelkivilágára. A vendégek közt ülő egy darab játékzsurnaliszta hiába próbált tiszta vizet önteni a pohárba, a csatorna ragaszkodott hozzá, hogy a Mass Effect durva pornó, és kész. Tették ezt úgy, hogy saját bevallásuk szerint közelebbről még csak nem is látták a játékot.
Az Electronic Arts (a BioWare új tulajdonosai) levélben szólította fel a Fox News-t a tények valós közlésére (miszerint a játékban látható szexjelenet rendkívül visszafogott, és szó sincs semmiféle megalázásról), de a csatorna ezt elutasította, „Miért nem mondtátok el személyesen a műsorban?" kérdéssel dobva vissza a levelet.
Az ügy végül kurtán-furcsán zárult: a játékot leginkább bíráló Lawrence bocsánatot kért (időközben megnézte az ME-t), és arra hivatkozott, hogy a műsor előtt téves információkat kapott. A bocsánatkérésben vélhetőleg nagy szerepet játszott, hogy a dühös Mass rajongók tömegesen kezdték bombázni negatív értékelésekkel a hölgy új könyvét a nagy amerikai online áruházakban, mondván, hogy olvasni nem olvasták, de Lawrence sem játszott a Mass Effecttel, így véleményük nekik is lehet...

>> Gyors játékbejelentés a havi hírszekció végére: a dán Deadline Games a modernkori, poénosra vett akciójátékok (Total Overdose, Chile Con Carnage) után a harmincas évek Amerikájába kaluzol: a **Faith and a .45** érzelmekkel bőségesen meglocsolt akcióeposz.



Normál esetben a „nagyhírek" közé sorolnák, de mivel egy darab jófajta artworkünk, és miniumál-információink vannak róla, várunk vele egy kicsit. Jelenleg annyit tudni biztosan, hogy Bonnie & Clyde jellegű történetre számíthatunk, a híres gengszterpáros helyett egy a törvényre szintén fittyet hányó szerelmespár, Luke és Ruby főszereplésével. A kis vörös nagyon dögös – várjuk a képhegyeket és infó-halmokat.

liquid



A Hónap Témája

KÉSEDELMI DÍJ

„Well, she's fashionably lean
And she's fashionably late
She'll never rank a scene
She'll never break a date
But sh''s no drag
Just watch the way she walks"

(The Doors: 20th Century Fox)



:: waiting for the sun ::

Minden generációváltás ezzel kezdődik – várakozunk. Rágjuk a körmöt és az első durranásra is háborút, harcot, dicső felkelést vizionálunk... aztán kiderül, hogy csak a sikátorban puffant egyet egy kipufogócső. Várunk, figyelünk, remélünk. Sokat. Sokáig. Túl sokáig. Igen, mindig ez van. Újabban mindig ez van.

Emlékezz csak vissza; a PlayStation-éra hajnalán, igen, *akkor*, a Ridge Racer és a Motor Toon GP valami olyat mutatott, amitől valóban joggal hugyozhattad össze a piaci kálvinklejn alsót. Játékterem a nappaliban. Kimászott a térgeometria a matekkönyvből, és őrült sebességgel videojátékká vált. Ilyet azóta sem láttunk – debütáláskor mindjárt két pofaleszakító, áttörő, forradalmi, újat mutató húzócím.

Bólintottunk, beláttuk, elhittük, lefeküdtünk, fizettünk. Hagytuk, hogy vakargassa a hasunkat, édesdeden kacarásztunk.

Tizennégy éve nem kellett sokat várnunk. *Most* igen. Öregedtünk, okosodtunk, egyre többet fizetünk – épp ezért kevésbé vagyunk belátóak. Bizonyítványmagyarázat következik. Itt rossz tanulók feleltek. *„Halálos csend körös-körül. A tanár nem mozdul. Most beszélni kell."*





:: we want the world, and we want it now ::

Kezdjük korábban, a konzolvilágtól elrugaszkodva, PC-s berkekben barangolva.

1995: A Gametek / Konami pályára állítja a Frontier: First Encounters-t. Kicsit elhamarkodott döntés: a játék hemzseg a bugoktól – kedvencem: az autopilot nekivezet a bolygóknak! –, sok helyen minden idők legösszecsapottabb játékaként emlegetik, és az MS-DOS-os időkben a hálózat sem annyira elterjedt, hogy mindenki megkapja a hibák zömét befoltozó patch file-t...

Hanyagság? Ugyan – cégen belüli ellentétek miatt a játékot nem volt idő se letesztelni, se befejezni, úgyhogy az került a polcokra, ami éppen belefért a keretbe.

Ez a lépés akkoriban felháborító volt. Ma? A patch intézmény, elfogadott, szükséges rossz, a *„hamarabb megkapod, pofádat befogod”* érvével semlegesíti a *„minek nekünk félkész játék?”* kezdetű, teljesen jogos kérdést.

Nem. Most kell, azonnal, nyersen, köret nélkül. Demonstrálni. Pofába tolni. Megmutatni.

1998: A Ritual Entertainment Quake 2 engine-nel pörgetett FPS játéka, a SiN egy zseniális program képét mutatja. A jó munkához szükséges elégséges időt nem kapja meg; az Activision úgy dönt, be kell dobni a játékot a mélyvízbe, a karácsonyi szezonba. Az ok egy kezdő fejlesztőcsapat ígéretesnek tűnő műalkotása – a Half-Life-ról beszélünk. Az Activision és a Ritual is sejti, tudja, érzi: a Valve FPS-e jobb lesz. Nincs mit tenni: a játék, bár év végén a boltokba kerül, keserves pillanatokat szerez azoknak, akik nem töltik le – vagy gyűjtik be újságok lemezmellékletéről – a hibák zömét orvosoló 20 megás patch file-t. Terebélyesedik a hálózat. Nálunk a Matáv monopolhelyzetben görénykedik ugyan, de nem mi vagyunk a Világ, így a hivatalos javítás megléte miatt az újságírók kevésbé szőrös szívűek. Lehúzzák azt a nyomorult file-t, a SiN jó értékeléseket kap.

2008: Megszellőztetik a hírt, hogy hamarosan érkezik az EA portolási gyötrelmeit orvosoló javítás a PlayStation 3-as Orange Box-hoz. Egy fejlett hardvert használó *konzolos* játékhoz. Ide is betette a lábát az internet.

Taps, harsonaszó, sült malac, citrommal a szájában: már mi is tudunk javítani! Kit érdekel, hogy büdös a sz*r, ha van itthon illatosító? És észbe nem jut, hogy inkább az lehetne a kérdés: *„Gyerekek, mi ez az atomhulladék? Ez a kódkupac? Fogjátok, kalapáljátok össze rendesen, aztán ha végeztetek, majd újra tárgyalunk!”*

De ott az érme másik oldala: az Advent Rising, ami az Xbox (és globálisan minden platform) egyik legjobb sci-fi akciójátéka lehetett volna, pont a programbugok, a beakadó scriptek és az egyéb idegőrlő momentumok miatt nem tudott a középszerűségen felül törni – ki tudja, talán gazdagabbak lennénk egy klasszikussal, ha a Microsoft előző konzolján már elérhető lett volna egy letölthető bugfix...?



Hánykolódunk a magyarázatok tengerén, megértjük a felsorakoztatott érveket, belátjuk, hogy mindennek oka van. *De nem számít. Magyarázatot lehet találni, mentséget nem.* Tegyük fel a rózsaszín szemüveget, tegyük túl rajta magunkat, hogy hülyén áll, és legyünk idealisták: ha már fizetünk egy játékért, talán elvárhatnánk, hogy fogyasztható, horribile dictu, szórakoztató terméket kapjunk! Ennyire belekeveredtünk a fanboyizmusba? Ennyire manipulálhatóak, ennyire hülyék lennénk? Hogy alkalomadtán a fércmunka létjogosultsága mellett foglalunk állást?!

Mert nem akarunk várni. Instant klasszikusokat akarunk. Ami indokolatlan elvárás – a jó munka időt és pénzt kíván. (Ez kreativitással kiváltható: az Introversion Software képes a low-end minimalizmust stílussá változtatni, de ezek is nagy ívben elkerült rétegjátékok, DEFCON és Darwinia ide vagy oda.)

De rendben, várunk. Csak legyen értelme – és legyen mire – várni.





:: take it as it comes ::

Játékosok vagyunk, vagy az *„életszínvonal-megszállottság melléktermékei”*?

Játékot akarunk, vagy a döntésünk (ti. platformválasztás) helyességét igazoló *bizonyítékot*?

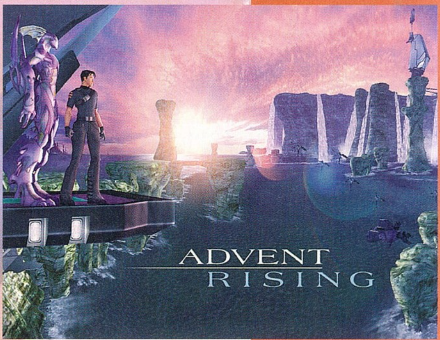
Nincs kétség afelől, hogy a Halo nagyszerű játék. Dicsérhetjük a gyönyörű, változatos és tarka science fiction világát, kiforrott multiplayer szekcióját és mesterséges intelligenciáját, energiáját, frissességét.

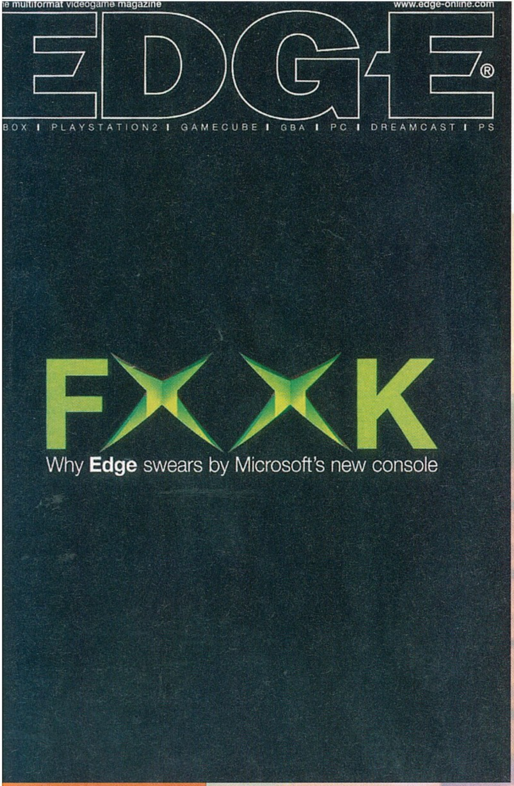
De most, évek távlatából nézve, a Halo nemcsak játék volt, hanem referenciamunka is. A Microsoft részt akart a konzolpiacból, és tudta, hogy ide nem elég a marketing. Ide *system seller launch title* kell. Ahogy az Edge indokolja az (akkoriban még fehérhollló-kaliberű) tízpontos értékelését: *„Ez több, mint amit az Edge elvárt, és pontosan az, amire a Microsoftnak szüksége volt. Ez nem eltúlzott kijelentés: ez a legfontosabb launch cím, ami valaha konzolra megjelent.”* És ennek a mentalitásnak köszönhető, hogy a végjátékban a Halo is produkál fáradtabb pillanatokat, monotonitásba hajló, a nettó játékidőt kibővítő, de újat fel nem villantó szakaszokat.

2006-ban, amikor már az X360 menetelt előre a sikeréért, kaptunk egy Gears of Wart. Ahogy a Konzol tesztje is rámutatott: „tökéletes referenciamunka” arról, hogy mit tud az Unreal 3 engine, és mit képes magából kipréselni az új Xbox. A motor? A „túloldalon” remekül skálázható, konfigurálható, nyúzható és gyalázható, a tévé előtt ülőknek pedig gyönyörködtető, könnyfakasztó látványt produkál. A játék? A marcona stílus, a sci-fi háború koszosmadness hangulata, bár kellemes élmény, nem forradalmi áttörés, nem történelmi jelentőségű. *„Ez még nem az új Halo!”* – írta Martin, és a Bungie alapvetésével, a korszakra gyakorolt hatásával, általános jelentőségével összevetve ez mind igaz. De a Gears of War valahol *nagyon is az új Halo* – az a cím, ami bemutatja, hogy mire képes a hardver, és miért érdemes megvenni. Ez kampány. Mutogatni való véres kard. Régi dicsőségünk az éji homályból. Csak éppen ez van, ha nem késik.

Moralizálás? Felesleges filozofikus futamok? Akkor vess egy pillantást a PC-s portra: az átirathoz hozzácsaptak öt új single pályát. Bő másfél tucat multiplayer arénát. Csak hogy legyen hol kipróbálni az új többjátékos módokat. Annyira édes, annyira idealista, annyira megmosolyogni való leszek, ahogy közbekérdezek: *de hát drága elvtársak, nem lehetett volna mindezt már az alapjátékban hozni?*

Nem. Ezt kapjuk, ha időben jön valami: (a PC-s árszabáshoz képest) másfélszer drágábban, tartalmilag satnyábban – cserébe azért, hogy fel tudunk mutatni valamit. Egy techdemót. Időben. A Mi Gépünkre.





:: they're going to destroy / our casual joys ::

Kevés fejlesztőcsapat engedheti meg magának, hogy addig húzzon, javítson és tökéletesítsen egy játékot, amíg a kedve tartja. A kiadók türelmetlenek, nem kívánnak a feltétlenül szükségesnél több pénzt fektetni a projektbe, főleg, ha úgy látják, hogy a fejlesztésre szánt pénz nem térül meg a sok sz*rakodás ellenére sem. Kik azok a kevesek?

A Valve. Az a Valve, aki eddig csak a Half-Life szériával villantotta meg, hogy mit tud. Nem is annyira „csak". A Half-Life innovatív, mindig új utakat mutat, csapásirányt jelöl ki, technológiai forradalmat robbant ki. És mindenki várja. Körmöt rágva. Mint ahogy most is várunk. Csak egy a különbség: a túlhype-olt „nagy nevek" mellett Gabe Newell bandája mindig valami olyat alkotott a fejlesztés végére, hogy mindenkinek csorgott taknya-nyála, és csattogott az állkapcsa a padlószőnyegen.

(Mellékzönge: talán emlékszel arra az eseményre, amikor 2003. szeptemberében ismeretlen harckerek keylogger-programokkal megszerezték a Valve-től a Half-Life 2 forráskódját. A történteket most nem részletezem, a reakciók taglalása már érdekesebb dolog: sokan, akik a fél(?)kész kóddal randevúztak, fanyalogtak a beígért reális fizika hiányán, az integrált scriptekre mutogattak és kapásból árulónak kiáltották ki a Valve fejlesztőit, amiért ezzel akarja kiszúrni a szemüket. Pedig mi történt? A fejlesztés még nem tartott a végső stádiumnál, a Source Engine még nem simult össze a Havoc-fizikával, úgyhogy muszáj volt addig is valamivel helyettesíteni az objektumok reakcióit; ezeknek a köztes megoldásoknak a kifejlesztése is időt vesz igénybe, a kidolgozásuk nem kétperces meló, és ezeket is be kell számítani a nettó fejlesztés időtartamába. Ahogy bonyolódik a játékok világa, úgy kell ezekkel a – végül vágóasztalra kerülő – technológiákkal is számolni. És ez sem pár sor a kódba.)

Tovább? A Blizzard. Minden játékkal elcsúsztak az előre beígért dátumhoz képest – és ők is megtehetik. Volt, hogy egy komplett játékmodellt vágtak a kukába 90 százalékos készültség mellett, mert valakinek támadt egy jobb ötlete. Ki finanszírozza ezt? A kiadójuk, aki látja, hogy amihez nyúlnak, az arannyá változik – a World of Warcraftot ma már tízmillióan játsszák. És pont. Ki merne beszólni nekik, hogy „oké, srácok, most már elég lesz"? A Diablo 2-n is ültek, a StarCraftot (és a második részét is) évekig farigcsálták. És mindegyikkel klasszikust teremtettek.

Túl távoli a PC-s címek világa? Akkor jöjjön egy közelebbi: Fumito Ueda. Az ICO fejlesztése még a PlayStationös időkben kezdődött meg; a Team Ico több, mint négy évig dolgozott a játékon, mire megjelent a PlayStation 2, és képesek voltak csúcsminőségben prezentálni az anyagot. Shadow of the Colossus dettó – mindent kihozott a gépből, amit addig elképzelhetetlennek tartottunk.

Ezek nem mindenki játékai. Nem kasszasikerek, nem hype-kompatibilisek. Műalkotások. Kérdés: miért éri meg a Sony-nak szponzorálni a több éves fejlesztési munkát? Miért, ha nem termel masszív profitot?

Gondolj csak bele: mennyi vád érte a Sega és a Nintendo gyűlölködő rajongóitól a céget, hogy túlságosan profitorientált, féreg marketingeseket a konzolpiacra szabadító görényekből áll? Hogy csakis az erőszakos térnyerés a céljuk? Hogy felhígították a játékkínálatot?

Ezek a frázisok sok esetben csak a Taigetosz létjogosultsága melletti érvek, de pont ezekre lehet válasz a Shadow of the Colossus és az ICO (és az lesz Ueda új játéka is): exkluzív címek, mindamellett páratlan minőségben megalkotva. Igazi értékhordozók, amik többet tesznek a cég renoméjának növeléséért, mint az új bundle pack vagy a húsz százalékos árcsökkentés – ez a demonstráció, hogy *„Igen, mi is képesek vagyunk minőséget alkotni!"* Papírdobozos kiadásban, gyönyörű kártyákkal, masnival átkötött csomagban téve a gyöngyöt a disznók elé. Nem hátsó szándék nélkül, de sok szeretettel.

Valve. Team Ico. Blizzard. Ki merne velük vitatkozni?

Ki merne náluk jobban tudni?

Tanulság: várok én. A jó munkához idő kell. De akkor a produktum legyen JÓ – nem jónak mondott, nem túllihegett büdös semmi, hanem valódi, ízes-szagos, patina-polírozott, friss, erős és egészséges csúcsmodell.

Mert most ezekre várunk. Csak éppen hiába.

:: when the music is over ::

Sony. Minőség. Ha már itt tartunk, milyen cím, milyen név, milyen kiadó merülhetne fel? Ó, hát persze – a Kojima Productions! Évtizedes hagyomány szerint ismét érkezik, sőt, már-már kilövésre kész állapotban van a joggal kultikus Metal Gear franchise legújabb epizódja. PlayStation 3 exkluzívként hirdetve.

A bejáratott, sikeres cím megkülönböztetett figyelmet érdemel, mind kiadói, mind vásárlói oldalról. De ami jelenleg ott folyik, az példa nélkül álló. Vonatkoztass el attól, hogy a játék maga jól fog-e sikerülni vagy sem, bizonyos szinten mindenképpen vízválasztó lesz.

Tedd félre a prekoncepciókat, maradj egy kicsit a talajon. Számolgass! A fejlesztés költségeire a Konami hetvenmillió dollárt tapsolt el. Kétszáz ember – köztük a komplett Silent Hill team – dolgozik a játékon... és jelen állás szerint *az első napon egymillió példányban kell elkelnie ahhoz, hogy nyereséges lehessen.*

Kojima zseni, ez kétségtelen. A vállalkozás grandiózussága is úttörő jellegű. Mi mást mondhatna egy Metal Gear-fan, mint azt, hogy jó helyen van az a pénz?

Igen? És hogyan tovább...?!

Ez lesz a standard? Az új mérce? Dollárok tízmilliói, több száz fős csapatok, évekig tartó fejlesztések?

A lépték szempontjából ez mérföldkő, igen. Büszkén lehet hangoztatni, hogy a garázsfejlesztésből éppúgy képes volt kinőni a komplett videojáték-ipar egy nagy pénzeket megmozgató, komolyan vehető, a mindennapok részévé váló iparrá, mint ahogy az amerikai jogvédők elől a nyugati partra menekülő filmesek is megteremtették Hollywoodot. Hogy ezzel mi a probléma?

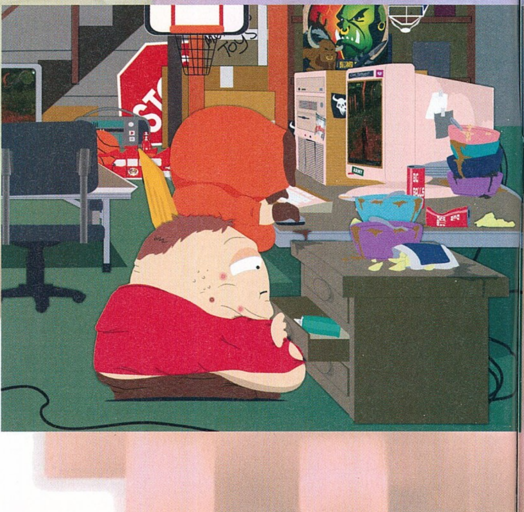
A párhuzam, bár kedvelt, mégis okafogyott: a film egy mindenki számára hozzáférhető szórakozási forma, a videojáték nem. Először is, ott van az általános elfogadottság: filmet mindenki tud nézni, a játék kevesebb embert mozgat meg. A bevételeket nézve a Halo 3 talán fej-fej mellett halad egy filmes szuperprodukcióval – de miért van ez? Egy játék két-háromszor annyiba kerül, mint egy Blu-ray film, négy-ötször annyiba, mint egy DVD, és tizenöt-hússzor annyiba, mint egy mozijegy – ez kompenzálja a kisebb felvevőpiacot.

Nota bene: ha erre haladunk tovább, előbb vagy utóbb, de az exkluzív játék fogalma megszűnik. Hacsak a konzolgyártó nem fizet súlyos pénzeket a kizárólagos jogokért, mindenki a multiplatform fejlesztések mellett fog voskolni.

Megteszi-e ezt a lépést a Sony, a Microsoft vagy a Nintendo? A gyors, reményektől fűtött válasz előtt számolj egy kicsit: a fejlesztés költségeihez képest, ha nem is aprópénz, de nagyságrendekkel kisebb összeg az, amennyibe egy játék portolása kerül. Miért ne tenné meg ezt a lépést bárki, aki tudja, hogy ez megsokszorozhatja a hasznát?

A film a Jackie Brown, ahol Robert Forster ráncoktól barázdált arccal mereng: *„Félmillió dollár mindig hiányzik valakinek."*

Lefordítom: *hetvenmillió dollár mindig hiányzik valakinek.*





:: the celebration of the lizard ::

Valószínűleg ezt ismerte fel a Nintendo, amikor a Wii-vel ~~kisiparí sz*rt~~ **mást** kínált, mint amit a konkurencia mutatott fel. Filléres alapanyagokból megfőzte a vacsorát, és csinosan becsomagolva eladta mindenkinek. Jó drágán, haszonnal, profittal, nádi hegedűvel. Amíg a Microsoft publikálási lehetőséget biztosít a Live Arcade-on régebbi, kivakolt cuccoknak és ígéretes újoncoknak a friss portékájukkal, addig a Nintendo fogja magát, „online tartalom" címszó alatt jóárasítja az ezeréves TurboGrafx kínálatot, főfogásként pedig lowpoly-hullámokkal borítja el a sprickoló tömegeket.

És imádják.
Hát itt is mindenkinek elment az esze?

Nem is annyira régen még mindenki ennyire hülye volt. 1993-ban a SquareSoft Secret of Mana-t, két évvel később pedig Chrono Triggert hegesztett, amit a szerepjátékra vágyó célközönség és a világsajtó kollektív ájulással és szuperlatívusz-rohamokkal fogadott. És nem értették, hogy egy ócska kis SNES cartridge-be hogyan zsúfoltak ott Keleten ennyi tartalmat, érzést, szépséget. Aztán kijött a PlayStation, a Final Fantasy VII hülyére vert mindent és mindenkit az (esetenként akár) 150 óra hosszúra nyúló végigjátszásaival, a tonnányi titokkal, tartalommal. Renderelt hátterekkel, a kalapácsujj-világbajnokság kawaii mesehőseivel.

Mi köze ennek bármihez is?

Egyszerű. Elgondolkodtál már azon, hogy miért pont Wii-re érkeznek az újabb RPG-k? És miért PS2-re kapjuk a mostaniakat? Vagy éppen handheld konzolokra? Elvégre megtörtént már a nagygépes generációváltás, nem?

Megtörtént. De nincs mindenkinek hetvenmillió dollárja és véget nem érő ideje. A büdzsé a legtöbb esetben nem teszi lehetővé a nyújtózkodást – a takaró rövid, de sebaj, majd levágjuk a lábad. A versenyképes külső fontos dolog, úgyhogy a grafikát és a hangszekciót nem szabad megnyesni, a gép által elérhető jelenlegi csúcsot kell ostromolni. Oké, kassza! Várjál, a játékot még nem is tettük alá – illetve, valamit mégis, de az csak húsz órás...!

Húsz óra. Egy RPG-nek. Nagygépen.

Szinte már hallom is az ütemes skandálást: *„Nem erre tart a világ! Nincs idő százötven órás végigjátszásokra! Nem kell bele annyi tartalom! Nem kell annyi titok! Ez már nem 1997! Ez már nem a véget nem érő RPG-k korszaka!"*

Igazoljon a gyakorlat. Mi a jelenlegi felhozatal szerepjátékból asztali konzolra? A Blue Dragon és az Eternal Sonata, valamint a hamarosan érkező Lost Odyssey. A Mistwalker játékára néhány százezren voltak kíváncsiak. Ez lenne a korszellemnek megfelelő érdeklődés?! Demagóg lennék, ha ezt kontrasztba állítanám azzal, hogy a Final Fantasy VII ezt a számot mindössze három nap alatt több, mint kétmillióval lépte túl; az egy jól bejáratott franchise volt, és mind a mai napig az, hetedik felvonás pedig a sorozat legsikeresebb darabja, közel tízmillió eladott példánnyal. De botorság lenne nem észrevenni, hogy akkoriban az volt Az Asztali Konzolos RPG. Most a Blue Dragon-é ez a szerep. És igen, tudom, jön majd a Final Fantasy XIII. PlayStation3-ra. 2009-ben. Három-négy év szorgos fejlesztés, tízmilliós nagyságrendű kiadások után.

Arra még várni kell.

Amíg a Titanic készül kifutni a dokkból, addig a kis vitorlások szépen elcsurognak az oldaláramlatokon; a legsikeresebb RPG, Japán koronaékszere és legnagyobb húzócíme, a Dragon Quest most készül a kilencedik megtestesüléshez. Nintendo DS-en. A dupla képernyős, birizgálós, hulladék retro konzolon.

Miért pont ott? Kézenfekvő, és gyakorlat által igazolt magyarázat, hogy a Dragon Quest mindig a legsikeresebb, legnagyobb példányszámban értékesített konzolokat támadta be, de hiba lenne csak erre fogni; ha valami, hát ez a cím úgy eladna pár millió gépet, hogy azt minden hardvergyártó vállalat poszter nagyságú képen rajzszögezhetné a céges dicsőségtáblájára. A Level-5 és a Square-Enix valószínűleg belátta, hogy a keretek végesek, hetvenmillió dollárt nem kapnak, még akkor sem, ha ez a Paradicsom minden szerepjátékb*zinak: a rajongók igényeit figyelembe kell venni (mert ez a játék nekik készül, rájuk itt lehet számítani), tartalmilag silány Dragon Quest pedig *egyszerűen nem készülhet*, de, mivel a DS techno-plafonját könnyű megfejelni, a többi idő nyugodtan mehet a belbecsre.

Ki hibáztathatja őket? Ki szólhat be a Segának, amiért Wii-re tervezik a Skies of Arcadia folytatását? Ki köpné le a Namco Bandai-t, hogy ugyanitt állítják pályára a Tales of Symphonia új epizódját (vagy a Sword of Legendia-t)? És az összes szerepjáték-fejlesztő csapatot, akik handheld konzolokban gondolkodnak?



:: we shall go on playing / or find a new town ::

Nagyszabású autóversenyeket vizionálok, ralit, fröcskölő sárral, őrjöngő közönséggel, a kosz ízével a számban, de csak egy Moszkvics pöfög el a kanyarban, vidáman dudálva. Istent látnék a színpadon, de ehelyett egy koszos, gusztustalanul berúgott garázsbanda frontembere hány a mikrofonba. Alszik a cirkusz porondján a bohóc, az oroszlán a s*ggét nyalja a ketrecben, a közönség pedig köpködi a szotyihéjat, és sutyorog: *„Mikor kezdődik végre a műsor?"*

A kocsi motorja csak ezer kilométerig bírja. A sztár lemondta a fellépést; nem tudták megfizetni neki a gázsit. Sok lenne ez így egyszerre. Túl nagyot álmodtak odafent. Várni kell – jönnek jobb napok, lesznek szebb élmények. Sokadszor, de utoljára: az időt ki kell várni, a pénzt ki kell fizetni – ez evidens volt eddig is, most a „mire" és a „mennyit" volt a kérdés. Kompromisszumok napjait éljük. Megkapsz mindent, de túl korán, hibásan, több sebből vérezve, utólag javítva. Tökéletes a smink, édes a mosoly, csak éppen ostobácska. Esze is van, helyeske is, bele is zúghatsz, de nem mutogatod a verda ablakából.

Mi lesz a jövő? Nyers prózaisággal: tökön szúrja magát a videojáték-ipar, vagy sosem látott forradalom készül?

Nem tudom. Csak találgathatok, nem jön 1080p-ben az adás a jósgömbömön. Láthatod, azt sejtem, hogy miért várunk – azt csak remélem, hogy érdemes várni.

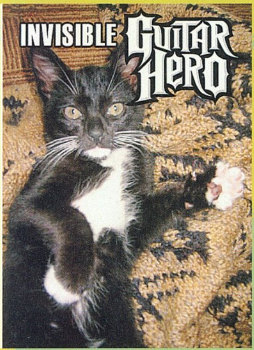
„Hallod ezt, Jack...? Halálos csend! Aggaszt, amikor túl nagy a csend."

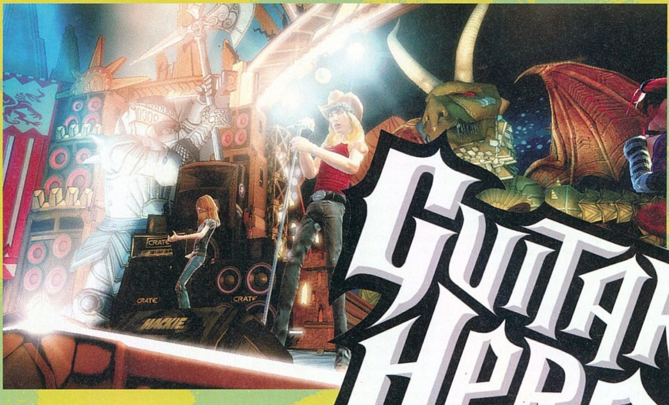
Tyler
hc.one@freemail.hu











egotrip

»» ROCKSULI

Ahogy a társadalom megváltozott, a korábban elfogadhatatlan dolgok populárissá, színessé váltak, még az a törött üveg izé is. Habár annak van valami abszolút tipikus alkotóeleme... mindegy. Az egész a vérről szól, ezt a riffet a keresztények Krisztusnál használják. Mit csinált valójában Krisztus? Keményen piáló halászokkal lógott. Amikor megkérdezték tőle, hogy „Miért lógsz prostikkal és halászokkal?", azt mondta: „Mert szükségük van rám." Vér kell nekünk, egy kis szenvedés. Végül is, valamilyen szinten ez a showbiznisz.

A showbiznisz öl, butít és nyomorba dönt. Vagy legalábbis nézhetetlenül rossz, teljesen műanyag és értelmetlen reality show-ba taszítja a kiöregedett rocksztárokat. Ugyan a nyitó idézettel szolgáló Iggy Poppot elkerülte ez a sors – a retardált szenior versenykategóriában különdíjas Osbourne famíliától eltérően –, de jó úton haladunk afelé, hogy a videojátékok is a színpadra tévedjenek így húszon-sok évnyi szubkult státusz után. A főbb hírek szereplői között pár évtizedig még biztos nem szerepel egy VG celebritás sem, de nagyobb események néha feltűnhetnek az ilyen-olyan hírportálok hasábjain. Ott volt például a nagyon epikus, nagyon drámai HALO 3, amellyel még a neves és világszerte elismert brit királyi csatorna is foglalkozott, méghozzá masszívan. Kár, hogy a HALO 3-ból végül csak egyetlen, a teljes reklámkampány gerincét adó dolog maradt ki – az epikusság – de ez már egy más tészta. Volt viszont egy messze nem apró morzsa január 22-én: alaptémája korunk sokak által vitatott sikercíme, a Sims népszerűségével vetekedő Guitar Hero.

Na jó, túloztam. A Sims nemtől és kortól független sikerét maximum csak a Wii képes megdönteni, de a GH jelentősége messze nem elhanyagolható. Mi is az a Guitar Hero? Számomra minden idők egyik legjobb játéka. Huhh, leírtam. Repülnek a kövek? Remélhetőleg nem. Tetszettek valaha is GH-zni? Tetszenek szeretni a rockzenét? Mert én szeretek GH-zni. Szeretem a rockzenét. Szeretem, amint a hangrendszerből orkánszerű erővel áramlik ki a basszus, szeretem hallgatni amint a húrok rezdülése felkavarja a légáramlatokat, szeretem, amikor Axl Rose beleüvölti a mikrofonba, hogy kapjam be. Bele sem merek gondolni, hogy hány napot és hetet áldoztam az életemből a Guitar Hero-ra. Sokat. És minden percét imádom, egyetlen percét sem bánom. Mert Guitar Hero-zni jó. Mert remek ritmusjáték, remek kikapcsolódás, és mert részről-részre fejlődik.

De álljunk csak meg itt. Valami szól a háttérben: károgás. Ó igen, most miért is úsztuk volna meg e nélkül? Széllel szemben vizelők, árral szemben evezők mindig is akadnak. Mindig hangosak, mindig ripacsok. Mit mondanak most? Azt, hogy a Guitar Hero-zás nevetséges. Hogy egy gyenge műanyagból kiöntött eszközön színes gombokat nyomogatni kisded játék, amivel egy érettebb hím vagy nőstény nem is próbálkozik tíz éves kor felett. „Röhögök rajtatok! Én inkább igazi hangszeren nyomom." Tessék csak kérem igazi gitáron játszani. Tessék csak röhögni. Ez a jog minket is megillet: mi is hasunkat fogva kacaghatunk azon, aki ilyet mond. Lehet röhögni azon, aki nappalija magányában rúgja a bőrt a FIFA-ban, aki hatalmasakat zsákol az aktuális NBA-ben, aki méregdrága sportkocsik volánja mögé képzelve magát száguld a nürnburgringi aszfalterdőben. Csupán egy dolgot felejtett el mindenki – *a Guitar Hero soha, egyetlen másodpercre sem állította magáról, hogy hangszer vagy oktatóprogram lenne.*

A Guitar Hero játék. Olyan, mint a kedvenced: mint a Metal Gear Solid, mint a Devil May Cry, mint a Wii Sports vagy mint a Tetris. Se több, se kevesebb. Lehetne persze áltanulmányokkal, vagy nagyon tudományosnak tűnő statisztikákkal és grafikonokkal jönni a Guitar Hero zenei képességfejlesztését illetően, de nincs értelme. Senki sem vette még kezébe úgy a fiktív hangszert, hogy ő itt és most ennek segítségével elsajátítja az akkordok mikéntjét. A Guitar Hero nem oktat és pont. Ha valami haszna van, akkor az maximum csak a ritmusérzék fejlesztésében érhető tetten: minden más szempontból pontosan az, ami – ritmusjáték. A megfelelő időben megnyomod a megfelelő gombot, közben pedig még jó zene is szól. Zavarja-e ez a Gibson vagy a Fender eladásait, hátráltatja-e a modern zene fejlődését, visszaveti-e a tényleges hangszertanulást választók létszámát? A kérdés költői és máshogy is feltehető. Ha teszem azt napi 2 órán át kergetem a labdát a FIFA-ban, akkor már nem fűlik majd a fogam nyáron a való életben az igazi focihoz?







GIBSON AMPHITHEATRE

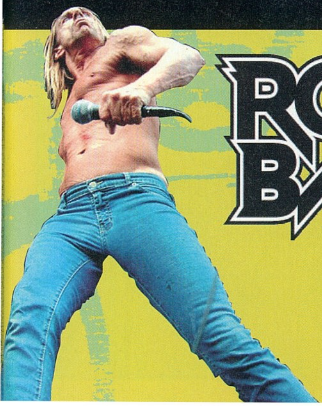
Fender®



Gitározni jó dolog. Nehéz, sokáig tart megtanulni de mindenképp jövedelmező. Ha gitározni akarok, akkor előveszem a fekete Fenderem a sarokból. Kevésbé fogom élvezni a One kemény szólója után? Nem lelem majd örömöm a körömszaggató húrpengetésben, miután hatalmas taps és ováció közepette szaggattam szét a riffeket a Sweet Child O' Mine-ban? Az ilyen és ehhez hasonló kritika nem csak nevetséges, de többé-kevésbé alaptalan is. Többé-kevésbé – csupán egyetlen apró, de sokak által elhanyagolt szempontból vizsgálható a kérdés jogosan. Expert módozat. A Guitar Hero legnehezebb nehézségi szintje minden kétséget kizáróan minden idők egyik legnagyobb hibája. Ahhoz, hogy Experten valaki igazán profi legyen, hosszú napok és hetek kellenek. De tényleg megéri a vesződséget? Ha engem kérdeztek, akkor nem. Itt és most van értelme annak, ha valaki azt mondja: „Inkább igazi gitározásba fektesd az időd!" Igen. Ne törődj az Expert módozattal. Játssz addig, ameddig élvezed.

A Guitar Hero egy jelenség, amely már megkerülhetetlen: az Activision mindent megtesz azért, hogy ez így legyen. A 100 millió dolláros befektetés idén már garantáltan teljesen megtérül, a Guitar Hero franchise alig 3 év leforgása alatt 1 milliárd dolláros üzletté vált. Üzlet, amely a folyamatos bevételről szól – bevétel, mely a játékosok, vagyis számunkra folyamatos tartalmi frissítést jelent. Több tucat, több száz vagy talán több ezer dal találhatna helyet a repertoárban. Fog is: nem csak a folyamatosan érkező újabb és újabb epizódokban, de a letölthető csomagok mélyén is. Amikor az Xbox 360 két és fél évre a teljes online centrikus koncepcióval a piacra került, még senki sem mérhette fel a letölthető tartalmak jelentőségét. A DLC nem csak fogalom, de egy új üzletág is: egy olyan új piaci szegmens, melyből annyi bevétel származhat, mint egy-egy kisebb kategóriájú dobozos szoftver eladásából. Feltéve, ha jól kezelik. Az Activision jelenleg kissé hadilábon áll ezzel, a GH csomagjai lassan és kis létszámban érkeznek, pedig a sorozat jövője ezen áll vagy bukik, főleg a konkurens Rock Band megjelenésével. A DLC idén, jövőre pedig biztosan hatalmas jelentőséget kap, különösen akkor, ha számításba vesszük a GTA IV két kiegészítőjét: a Microsoft valószínűsíthetően nem puszta jó szándékból tett le az asztalra közel 50 millió dollárt.

Hardcore és casual. Elkötelezett és alkalmi játékos. Tényleg akkor a különbség? Ha azt hiszed, hogy igen tévedsz: vedd csak meg a Guitar Hero-t. Rendezz bulit. Vedd elő a játékot, add a csajok vagy a haverok kezébe. Tekerd fel a hangerőt és tedd be a „When You Were Young"-ot a Killers-től. Az eredmény önmagáért beszél!



ROCK BAND





ELŐÉTEL. MEGKAPTUK. MEGKÓSTOLTUK.





LOST PLANET: EXTREME CONDITION (CAPCOM, PS3)

Nagyjából négy program van, amelyek miatt nagyon sajnálom, hogy jelenleg nincs 360-om, és ezek közül az egyik a 2007 legelején megjelent Lost Planet (Konzol #101). A másik három amúgy a Bioshock, a Gears of War, és Halo 3, de ez most lényegtelen. A lényeg, hogy a Capcom úgy néz ki, hogy abszolút a bevételeket tartja szem előtt, és vélhetően ennek a látásmódnak az eredménye az, hogy nem csak az eddig exkluzív Devil May Cry látogat el a Microsoft gépére, de a korábban csak 360-as megjelenésnek kikiáltott **Lost Planet: Extreme Condition** is ellátogat a hármas sorszámú Sony masinára. Lehet örülni, úgy érzem, megérte a csere. Többet akarsz tudni?

A 101-es számban Dae és Martin minden lényeges dolgot elmesélt a programról, így az ott leírtakhoz nem sokat lehet hozzátenni. Többet akarsz tudni?

Kíváncsi vagy milyen lenne, ha a régi Contra-sorozatot kevernénk a Bionic Commando-val (bár ennek jön hamarosan a hivatalos remake-je is – várjuk szeretettel)? Vagy az milyen volna, ha a buckalakókkal és a *Csillagközi invázió* bogaraival harcolnánk a Hoth havas buckái között? Mert a Lost Planettel játszva ez vár. És persze teljes képernyős ellenfelek, hatalmas szörnyek, sok-sok robbanás, mesterlövész mókák. Többet akarsz tudni?

Az előzetes lemezt behelyezve először a hagyományos történetes módot indítottam el (a multit nem is tudtam, de annyi biztosra vehető, hogy akár 16-an is küzdhetünk majd online a különböző, zseniálisan kiépített pályákon… bízom Martin szavában – odáig volt a 360-as multiért), ahol egy rövid kis bevezető után (amely tragikusan ér véget) máris a szabadban találtam magam. Havas táj, ameddig a szem ellát, hegyek és tengervíz, emberünk lépései után hódarabok hullnak alá – de ha már hősünk szóba került, elárulható, hogy ő is remekül néz ki, a grafika kifejezetten tetszetős, hibát nem nagyon találtam benne. Szóval megindulok, alap gépfegyverem mellé felkapok még egy másik lőfegyvert is (egyszerre csak kettő lehet nálunk), majd bámulom a fészkekből előözönlő idegen lényeket. A rajzásnak egy gránáttal vetek véget – robban minden, pár lény darabokra szakad, végül csak némi hőenergia-plazma marad utánuk, amelyet felveszek, ezzel növelve energiámat (még a kis tornyok beindításával lehet hőenergiát nyerni, ezek rendszeresen fellelhetők utunk során). Hamarosan megremeg a föld, és nagytestű rovarok bújnak elő a hó alól… csak bambulok ki a fejemből, miközben felém gurulnak – gyönyörűek, szinte élnek… de sokáig nem csodálhatom a „természet" ezen teremtményeit, hiszen engem vettek célba: a hátsójukon lévő világító farkat célba véve intézem el őket. Nemsoká' egy csillogó testű mechába bújok, most már alattam is remeg a föld, megállíthatatlannak érzem magam egészen addig, míg muszáj nem lesz kiszállnom belőle, mivel egy lerombolt épületen kell átgyalogolnom, ahol természetesen újabb szörnyek és fészkek várnak. Háború ez, amely a *Star Wars* és a Bionic Commando világát idézi, egészen addig, míg el nem unom a közelharcot – egy távcsöves puskát felkapva messziről intézem el a cúúúnya kissz hobbitkákat. Ez a retro feeling megújulása, a klasszikus platformerek reneszánsza, így kell egy igazi játéknak kinéznie és működnie az újgenerációs gépeken.

A Lost Planet tehát üde színfolt, pont olyan, amilyenre a HC játékosok (sic!) várnak – felüdülés, amely ugyan nem tart örökké, de soha nem fogjuk elfelejteni a programmal töltött órákat. Igen, az előzetes alapján a PS3-as változat éppen úgy rövid, mint korábbi társa, ám az élmény sokkal több annál, amit időben lehet mérni, és akkor még ott a multi is. Amennyiben szereted az akció/sci-fi cuccokat, és a már említett címeket, az LP Neked való. Bugokkal nem találkoztam (mondjuk fura is lenne, ez már a második konverzió), sajnos a korábban írt hibák (fegyverfelvétel, fordulási problémák a nagy harcokban) ezúttal is jelen vannak, ám az összkép így is remek, csak ajánlani tudom. Többet akarsz tudni? A játék megjelenését követően (március 4.) csak Rajtad múlik, mennyire bővíted ismereteidet.

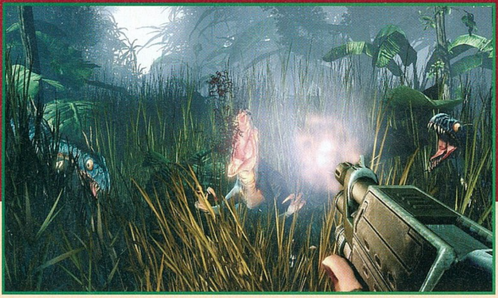














TUROK (TOUCHSTONE, X360, PS3)

Hat éves kényszerpihenő után ismét a küszöbön toporog a Turok franchise legújabb része: a PS3-as és X360-as előzetes verzió egy rövid tutorial után egyenesen a mélyvízbe dob, megmutatva, hogy az eltelt évek alatt merre fejlődött tovább a sorozat.

Röviden? A maximális akció és a nagyon amerikanizált „kopasz izmos katonák érces hangon ölnek mindenkit halomra" koncepció felé, ami nem jó. A kaland egy hihetetlenül sötét, teljesen műanyag és mindentől idegen barlangban indul, amely tutorialként funkcionál. Elsőként Turok állandó társát mutatja be és... és itt most álljunk meg egy szóra. Társ? Turoknak? Miért és egyáltalán minek – a Propaganda Games ezzel pont a Turok alapvető összetevőjét adta el. Igen, korábbi részben is volt már társ, de ott okosan a háttérben maradt. Ez viszont itt van, állandóan előtted / melletted és hozzá még folyamatosan beszél is. Unalmas, rettenetesen idegesítő és egy idő után ismétlődő mondatokban. Hol van itt a magányos harcos imidzs, meg a túlélés ösztöne? Sehol kérem szépen.

Vannak viszont monstre nagy fegyverek, a klasszikus kés-íj kombináción felül gépfegyver és shotgun. A gépfegyver gyors de a tár kicsi, a shotgun pedig egyenesen borzalmas. Hatásos ugyan, de olyan hangja van, mintha valakit egy tollal töltött párnával ütlegelnének. Hangok terén a Turok demója egyszerűen az elvárható szintet sem üti meg, minden teljesen élettelen és halk. Ráadásul a fegyverek felvétele sem túl barátságos, kicsit kényelmetlen és lassú: a megölt ellenfelek által hátrahagyott cuccok könnyedén vesznek el a földön, néha bizony erősen keresgélni kell egy másfél méteres körben a felvenni kívánt tárgyat. A sebzés mértéke sincs rendesen kidolgozva – az még rendben lenne, hogy a shotgunból egy közeli lövés könnyedén leterít egy átlagos dínót/zsoldost, viszont a gépfegyverből néha a fél tárat is ki kell lőni, a kés pedig egyenesen mindent visz. Egyetlen nyisszantással átvágható bárki torka, még a legveszélyesebb szituáció közepette, 4-6 dinó között álldogálva is egészségtelen mennyiségű vér csapolható le mindenfajta nehézség vagy retorzió nélkül. A kamera ilyenkor külső nézetre vált, Turok pedig mindig máshogy, de mindig roppant látványosan nyúl az artériák után a hideg acélpengével.

Aztán feltűnik az első dínó és legalább történik valami érdemi. Hősünk például látványosan, a lábait kitéve esik el miután hátulról / oldalról ráugrik valami rondaság. Mire feltápászkodsz és odafordulsz, természetesen a dög már nincs ott, jobb, ha nem is keresed. Az új Turokban a legtöbbször fogalmad sem lesz róla, hogy ki és honnan támad. A helyzet akkor lesz igazán rossz, mikor kiérsz a szabadba, az egy méter magas füves terepre, a katonák közé, ott már garantáltan problémáid lesznek az ellenfelek megtalálásával, hacsak nem lőnek rád. Fognak, sokan és folyamatosan, néhol még hátba is támad egy dinó. Ezzel nem is lenne baj, elvégre FPS-ről van szó.

De a pályatervezés egyszerűen botrányos. A korábbi Turok részek rendre a nagy, nyitott terepről szóltak, ezzel szemben itt most egy kirakat dzsungelt kapsz tereptárgyaknak álcázott láthatatlan fallal, egyetlen járható úttal, félméterenként ismétlődő elemekkel. Messze nem olyan változatos, ötletes és kísérteties, mint amilyennek lennie kéne.

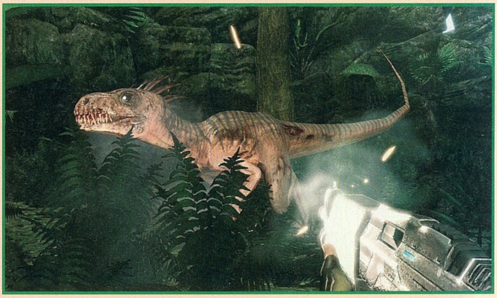
Ráadásul nem is annyira szép: a hármas számú Unreal Engine-t a Propaganda valahogy nem készítette fel a felmerülő akadályokra. A képfrissítés messze nem stabil, különösen akkor szaggat be, mikor egyszerre több ellenfél van a képernyőn, vagy mikor az eséstől a nézőpont fordul egyet. Sajnos a műanyagos hatás sem marad el, az emberi szereplők nagyon nem életszerűek, elnagyoltak, szárazak és ridegek. A dinók mozgása viszont kifejezetten jó, amelyiknek lomhának kell lennie, az az is – egyedüli gikszert maximum az elhalálozásuk utáni fizika jelenthet, egy kis arrébb mozgatástól némelyik nem csak rángatózik, de pattog is, de ezt tudjuk be az előzetes verziónak.

Az új Turok demója nem rossz – egyszerűen csak a nagy FPS dömpingben nem tud felmutatni semmi olyat, ami kiemelné a tömegből. Ha valahova be fog illeszkedni, akkor az mindenképp a Timeshift-Blacksite vonulat lesz; az igazi **Turok** folytatás még várat magára.













GRAN TURISMO 5 PROLOGUE (SONY, PLAYSTATION 3)

Azt mondják, hogy a hormonok olyan dolgokat is befolyásolnak, mint például szerelmünk vagy vágyunk tárgya – bennem ez alapján igen sok GT hormon gyűlhetett össze a legelső kiadás óta. Ennek okán élénk figyelemmel kísértem végig a legújabb verzió fejlesztését, és az ingyenes HD demo is elsőként ugrott a gépemre a netről. Ám a sok videó meg mindenféle infó után végre japán korongon és Store-on az első értékelhető kiadás, amit tényleg nevezhetünk *előételnek*, mivel ugyan teljes program autókkal, pályákkal meg módokkal, ám mindezeket csak limitált formában tartalmazza. (A játékért egyébiránt köszönet illeti egy fórumos PS3-as testvérünket – kiléte maradjon titok, de ő az, akinek a múltkor bemutattuk a kormányos-üléses játékszobáját –, aki a Japánból szerzett Prológot rendelkezésünkre és örömünkre bocsátotta. Respect!)

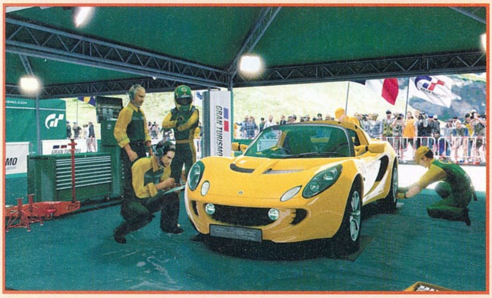
A töltögetés alatt azon gondolkoztam, hogy Martin mikor ad portugál vagy hindu nyelvű játékot, mert a Burnout meg francia tesztpéldány volt… A game közben kiírt valamit, amire a bal oldali lehetőséget választva letöltött egy csomó mindent a netről, megnehezítve a várakozás perceit. Ennek kapcsán mondom el akkor azt, hogy az USA-ban és EU-ban forgalmazott Prologue már tartalmazni fog eleve sok olyan dolgot, amit amúgy a japán cucc a netről szipkázgat le, ezért lesz némi eltérés a mostani írásom és ezen játékok között. A prológban aktívan építenek a netkapcsolatra, időfutamokon egyből látjuk a rankingot és újdonságokat meg mindenféle videókat is letölthetünk, de ezt most nem elemzem ki. Autózni lehet online 15 másikkal (természetesen van mindenféle ranglista is), arcade módusban, pár Dealer versenyben és az ugyancsak ismert eventekkel, ami a pénznyerés ősi módja. Igen, ugyanúgy van Dealer mint eddig, ahol 22 gyártó termékei közül válogathatunk, de mint mondtam, a választék kimerül pár autóban. Szerencsére van Corvette is, mint ősi kedvencem, de nem a C5R, hanem a Z06, ami annyira mégsem jön be. Egyedül a Nissan képviselteti magát hét kocsival, amiből persze négy Skyline modell.

Az autókat nézegetve két dolgot kellett megállapítanom. Az egyik pozitívum, hiszen ennél élethűbben maximum a gyárak modelleznek le egy kocsit a gyártáshoz, és azt nézve, hogy a GT5 „csak" egy videojáték, a precizitás csodálatos. Aki akar, turkálhat a neten összehasonlító képeket, de már a GT4 korában is nagyon nehéz volt némelyiknél megállapítani, melyik a valódi, és melyik a fotó. Hála a nextgen poligonszámnak és az 1920x1080-as felbontásnak, már nem találni szögletes íveket sehol. Gömbölyű a kipufogó (oké, párszor láttam 16 szögletűt is), a lámpák, a kerekek, látszik a műszerfal és az egyéb üveg takarta részek (pl. a Ferrari F430 hátuljában) – szuper! Egyedül a háromszögelős árnyékok rontják az összképet, ami sajnos a grafikai hardverek hibája, de ennek technikai részleteibe ne menjünk most bele. Másfajta fűrészt sajnálatos módon találunk a kontrasztos éleknél is, amit azért nem kéne, amikor csak egy autó van a képen. Igaz, hogy a HD felbontás miatt csak igen közelről venni észre, de elvi okok miatt sem szabadna megjelenniük, a képernyőt nagyítóval nézegetve sem. Kocsit venni kötelező, árkádolni sem mehetünk e nélkül, de pénz persze csak mondjuk egy Cappuccino-ra elegendő kezdetben, ami ugyanaz, mint a HD demóban volt.

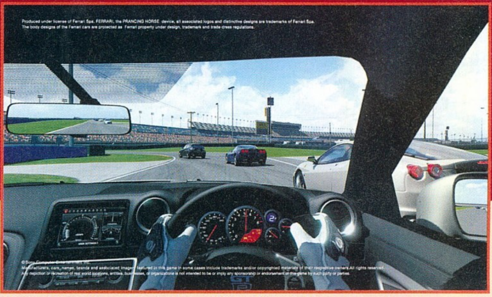
A főmenü némileg más mint eddig volt, pl. szembetűnő a versenynaptár, amiben nyomon követhetjük a futamok indulásait, és van egy Home kapcsolati link (ez érdekes lesz, ha beindul a Home). Persze a pályák miatt elsőnek az arcade-ra ugrottam, ahol öt csíkot kapunk mindkét irányban választhatóan, amiből csak négy új, mivel a hegyi ismerős lehet a demóból. Az első a legendás daytonai íves rendszer, ideális kezdőknek és rakétaautóknak, valamint a visszafelé irányt választva kapunk bele egy kis kanyargós részt, mint az F1 versenyek rendezésekor. Én is itt kezdtem, és meglepve tapasztaltam, hogy verseny közben van élsimítás! Ez azért is meglepő, mert ugye 16 autót szimulál a program, stabil 60 képmásodperccel, ami már kezdi megmutatni a PS3 tudását. Persze egyből a nézeteket kapcsolgattam, hiszen rengetegen vártuk a sokat ígért műszerfalas belső nézetet – és meg is kaptuk! Tekerem a kormányt, lenyúlok váltani (kézifékezni nem), de ami a legjobb, hogy nem csak középen fent van egy visszapillantó, hanem a vezetőoldalra is raktak egyet, ami az élethűséget igencsak megdobja. Ezen kívül egy orrnézet van még pluszban (a régieken kívül), aminek örülök, mert ezt szeretem a legjobban. Mivel a daytonai pályán nem sok látnivaló akadt, át is mentem egy idő múlva Fuji Speedway-ra, ami reverse-ben egy kis sikánt ad nehezítésnek. Itt azon lelkendeztem, hogy iszonyat távolban simán látni a magasfeszültségű











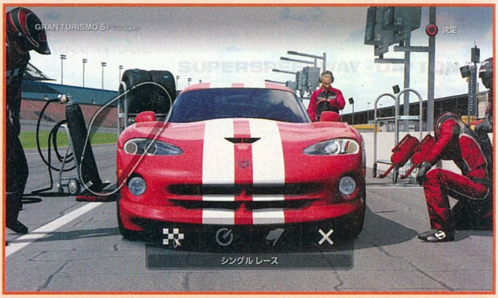



távvezetékek szerkezetét és kábeleit, töredezés meg minden nélkül. Ám ez a pálya is uncsi, így jött a Nordwand, ami tényleg ugyanaz, mint a demóban pár apró kiegészítéssel, no meg 12 kocsival az egy helyett. A Suzuka Circuit sem az a látványpálya (leszámítva az óriáskereket), viszont az East rész is benne foglaltatik második opcióként, ami egy picike rész az alján. Itt azért már kezdtem a negatívumokat is gyűjtögetni, például, hogy nincs nyoma a kicsúszásnak a fűben vagy homokban, műszerfal nézetben párszor zizzent a kép a két tükör miatt (visszajátszásban is de tényleg alig észrevehetően), és néhol minimális pop-up tapasztalható a pályákon. No és végezetül az egyetlen városi versenyünk, a londoni! Ez tetszett nagyon, emberek animálnak mint a hegyinél, rendesen vannak házak, alul boltocskák, tatarozási állványzatok, terecske szobrocskával, reklámok és plakátok.

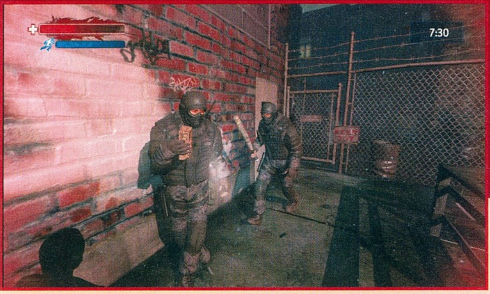
Az összhatások visszajátszásban is tetszettek, bár ilyenkor csak 30 fps a sebesség, de olyan extra dolgokat kapunk cserébe, mint a mozgáselmosás és kamera élesség. Fotómód ugyan lett ígérve az USA verzióba, de itt még nem találtam, ami, mint írtam, nem jelent semmit a játék korai mivoltára való tekintettel. A versenyzés élménye jó lett, és nehezebb, mivel nincs olyan látványos handicap mint régen, így ha lemaradsz, ott maradsz. Szerencsére a mesterséges vezetők is okosodtak, féktávon jó esetben elkerültek, és emberesedtek is, ami azt jelenti, hogy visszajátszásban nem úgy néztek ki mintha „ki tud jobban egyvonalban menni”-t játszanának. Törés persze nincs, de elgondolkozva a tökéletes autómodelleken, ezekhez valódi és szintén tökéletes törés kellene, valódi gyűrődési és egyéb zónákkal meg menettulajdonsági módosítókkal, nem a mai játékokban fellelhető 12 pontos horpadozási, meg lökhárító leesési dolgok, ami 4x annyi fejlesztési idő lenne, ha engedélyeznék egyáltalán a gyárak.

És hogy megéri-e megvenni majd? Demónak nem demó az biztos, maximum azoknak, akik nem ismerik a demo fogalmát. De teljes játéknak sem nevezhetem. Marad prológus, vagyis bevezető, vagy étvágycsináló, ha jobban tetszik. A teljes GT5 megjelenése még odébb van, tehát ha majd az adott hónapban nincs mire költened a pénzt, akkor mindenképpen vedd meg (pláne, ha van 1080p-s tévéd). Nekem nagyon bejött a „GT5-öt vezetek” élmény, a realizmus kormánnyal továbbra is fenomenálisan életszerű, versenyben jó sok az autó, szuper a nagyfelbontásban tényleg odavágó grafika, ám nincs finombeállítás, csak a stabilizátorral meg a gumikkal lehet variálni. Nos, én személy szerint valószínűleg megveszem, mert szerencsére elég (10 arcade és 32 pénzes) versenymód van benne egy magamfajta, nem a netes gémelést előtérbe helyező embernek is.

Dzson Turismo





CONDEMNED 2: BLOODSHOT (SEGA/WARNER, PS3, X360)

A Condemned: Criminal Origins (Konzol 2006/4) X360-on nyitócím volt, szinte a géppel egy időben jelent meg, és meglepően sikeressé vált – a Sega nyomozós, hallucinálós és némileg horrorba hajló játéka igen erős hangulattal, illetve meglehetősen kellemes külalakkal igyekezett megfogni az újgenerációs programok csodáját váró játékosokat. Azóta eltelt majd' két év, ám a Sega úgy döntött, újra lecsap, méghozzá a Warnerrel karöltve (szó volt filmes feldolgozásról, talán ezért is a kooperáció), így kerülhetett hozzánk a **Condemned: Bloodshot** előzetese.

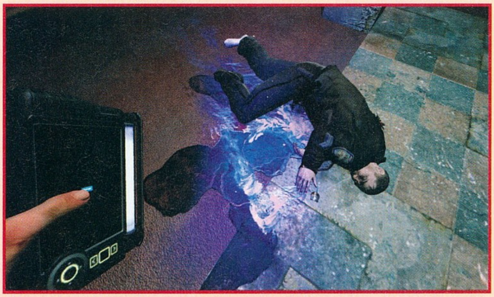
Az előzetes lemezen van minden, kezdve a hagyományos menüpontoktól (extrák a megnyitható tartalommal, beállítások, szimpla gyakási lehetőség – időre kell teljesíteni a feladatokat: zúzz le x számú embert stb. –), a multiplayeres online gyilokon és a gyors misszión át (ezek közül sajnos egyiket sem tudtam kipróbálni, mert a szerverek még nem publikusak) egészen a hagyományos történetes módig.

Utóbbit elindítva mókás kis közjátékkal kellett szembesülnöm, mivel a program egy állóképen követelte meg tőlem a fényerő beállítását annak érdekében, hogy minél profibb rémisztgetések áldozata lehessek, ám a szövegben írt falon lévő szemeket sehogy sem bírtam meglátni, mivel bármerre is változtattam a fényerőt, a kép egy picit sem változott. Mindegy, gondoltam, ez még nem veszi a kedvem, csak nekiállok az aprításnak. Bekészítettem két csomag Liberót (anno játszottam az első résszel, így tudtam, mire számíthatok), egy doboz nyugtatót, illetve kikapcsoltam a telefonom (Martin meg csodálkozik, ha soha nem tud elérni, mikor ilyen játékokat kapok tőle), majd rányomtam a Startra (már csak azért is, mert a borzalmas indítóképernyőből – fekete alapon a főcím, alcím, plusz „nyomj X-et"-felirat… C64 rulez… – már finoman szólva is elegem lett).

Ismételten Ethan Thomas bőrébe bújva kezdtem utamnak, bár annyiból változott előző kalandunk óta a kép, hogy most egy sikátor mélyén ébredünk egy másik csöves társaságában. Jópofa dolog, hogy miközben társunk magyaráz magában, az X lenyomásával reagálhatunk, amely megmozdulás elsőre a nemzetközi formulát alkalmazza, avagy középső ujjunkat kinyújtva és a többit behajlítva kívánunk szép napot barátunknak. Ezután rögtön megtapasztalhattam még pár újítást: két hordó vagy mi között átcsusszantam, berúgtam egy rácsos ajtót, amit a haver nem tudott kinyitni, majd szembesültem a harcrendszer megváltoztatásával, amely kimunkált mozgásrendszert takar. A ravaszokkal üthetünk, illetve ezeket váltogatva kombózhatunk, valamint ha utóbbi mozdulatsor sikerül, még egy speciális támadást is bevihetünk. Természetesen lehet védekezni, akár úgy is, hogy fegyvert tartunk a kezünkben – később még egyéb lehetőségeket is ad a gép, avagy ha ellenfelünket jól elkaptuk, sorozatban püfölhetjük az illetőt, de ha beájult, akár még a tereptárgyakat alkalmazva (tévé, elektromossággal teli kerítés), vagy egy szimpla nyaktörést alkalmazva ki is végezhetjük támadóinkat. Az új harcrendszer alapvetően jópofa, ráadásul feldobja az eddigi szimpla hadonászást – bár eddigi tapasztalataim alapján amikor egyszerre többen vannak a képben, úgyis hadonászás lesz a végeredmény, maximum néha véletlenül egy-egy kombót is sikerül bevinnünk a delikvenseknek, akik ezt egy könnyű sóhajjal köszönnek meg, majd elfekszenek alukálni. Életerőnk három csíkból áll, ezeket a kis gyógyszeres dobozok felhasználásával tölthetjük fel, illetve az első csík sok pihenéssel újratöltődik (sok sebzésnél a The Darkness mintájára vörösen vibrál a kép, ami idővel elmúlik, amennyiben több találatot nem kapunk be).

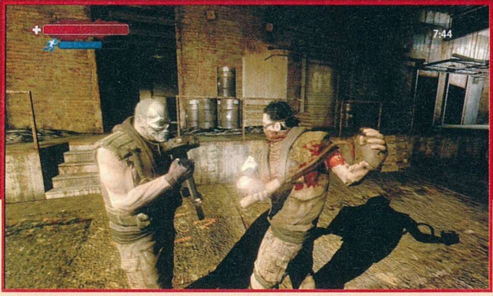
A harcrendszer mellett a nyomozós részek estek át némi vérfrissítésen, bár ennél a résznél az alapok ugyanazok, annyi a különbség, hogy az áldozatokról sokkal többet tudhatunk meg, mint korábban. Amúgy minden a régi, avagy épületek sötét és szűk folyosóin barangolunk egy zseblámpa fényének kíséretében, kis sikátorokat és utcarészeket látogatunk meg, keressük a kivezető utat, embereket, egyéb lényeket és tárgyakat pusztítunk, közben pedig hallucinálunk és frászt kapunk a furcsa helyzetektől és a hirtelen támadásoktól (valóban csak sötétben és egyedül érdemes játszani a Condemnedet). Persze vannak jópofa megoldások, mint például az, amikor









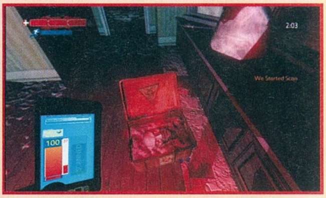










egy tűzlétra lépcsőjét dobjuk meg a kezünkben lévő fegyverrel, hogy az lecsússzon rögzített helyéről – így máris szabad a továbbvezető út. Ez mondjuk a ritkább eset, agytekervényeink nem sokszor vannak megmozgatva, a Condemned inkább az átélt élményekre és a pszichológiai terrorra épít, amely folyamatos – nincs egy nyugodt percünk sem, félünk a sötét helyektől, félünk a soron következő sarkoktól és szobáktól… én legalábbis egy idő után talán annál is jobban szorongtam ezek közeledtekor, mint mondjuk a Doom esetében.

A lények általánosságban kimerülnek a mutálódott csövesekben (a szemükön és a szájukon fekete váladék folyik – úgy tűnik, az ázsiai horrorfilmeknek, és az ezekből táplálkozó újhullámos hollywoodi horroroknak megvolt a hatásuk) és kutyákban, de fura kis lények (ütésre cseppfolyóssá válnak), játék babák is előkerülnek időnként. A mesterséges intelligencia amúgy rendben van – az emberek keresgélnek minket, amennyiben meghallják mozgolódásunkat, felordítanak és ránk is támadnak, észrevétlennek nem nagyon tudunk maradni a közelükben. Fegyvereink pedig maradtak a régiek, avagy fadarabbal, fémrúddal, csődarabbal, pisztollyal irthatjuk az ellent – amivel csak kedvünk tartja, és ami elénk kerül. Mielőtt felvennénk ezeket, láthatjuk jellemzőiket, mennyire hatásosak, mennyire lassítanak minket, illetve mennyire jellemző a rongálódásuk.

Még egy kicsit az átéltekről… a környezet vegyes érzéseket keltett bennem, mivel néhány effekt kifejezetten szép (már az első rész sem volt csúnya), árnyékunk nagyjából követ minket a szobák berendezése meglehetősen interaktív, a falak átlagban úgy festenek, mint a valóságban. Ám vannak elég ronda megoldások is (a már említett házfalak néhol úgy néznek ki, mintha műanyagból fröccsentették volna bizonyos részeiket), ráadásul folyamatosan bugokkal találkoztam. Egy kutya mindenbe belelógott – falba, padlóba… a mennyezetbe csak azért nem, mert repülni nem tudott –, de ezt időnként az emberek is eljátszották, így például egy helyen nem is tudtam túljutni, amíg újra nem indítottam a gépet, mivel ellenfelem átesett a falon egy köztes dimenzióba (talán a *Sliders*-ben újra találkozhatunk vele), a továbbjutást jelentő ablak deszkái meg csak akkor kerültek le helyükről, ha ezt az illetőt sikerült elintéznem. Így kicsit elvette a kedvem az előzetes, ám a hibák javításával a Bloodshot kellemes kis kaland/akció/horror stuff lesz – remek, borzongató hangulattal, és talán jópofa történettel (az eddig tapasztaltak alapján). Minden esély megvan egy újabb sikerprogramra, ráadásul mindkét géptípusra… az előzetes verziót PS3-on futtattam. Én kíváncsi leszek a végeredményre, amelyet március 11. után (legalábbis egyelőre úgy tűnik, ez lesz a hivatalos megjelenési dátum) elvileg bárki hazavihet majd.




Visszatekintő

Turok



'97

TUROK: DINOSAUR HUNTER

kiadás éve: 1997 | platform: n64



A Perfect Dark és a Goldeneye után az N64 meghatározó FPS-e kétséget kizáróan a Turok – a játék, mely az N64 third party támogatásának első csemetéi között foglalt helyet. Fejlesztését az Iguana már 1995-ben megkezdte az azonos címen futó képregény egy példányának fellapozása után. Az ekkoriban kitörő Tomb Raider láz a gárdát is megihlette, a Turok eredetileg külső, rögzített nézetet használt volna, de rövid tesztelési fázis után nyilvánvaló volt, hogy a teljes beleélés érdekében ezt bizony belső nézetbe kell helyezni. Sikerrel: bár a játék különösebben nem erőltette meg magát a történetmesélés terén – alapot csak a kézikönyv szolgáltat, mely egy Elveszett Földről, egy időutazó kalandorról és az univerzum megmentéséről regél –, de a hangulatra nem lehet panasz. A kor lövöldéitől eltérően a Turok nem zárt terekben és totális linearitásban gondolkozott, a nagy, nyitott terepek és a szabad mozgásszabadság révén már alapjáraton kiemelkedett a tömegből. Az alaphangulat megteremtését a remek hangeffektek szavatolták, a távolban felharsanó állatias üvöltések, a madarak csicsergése és a mindent benövő indák miatt tényleg egy másik világ elevenedett meg. Ám a szépségnek ára van, a Turok pedig sokat fizetett érte. A teljes 3D-s játéktér és a korlátozott számolókapacitás miatt a látótávolság alig pár méterre korlátozódott, minden mást sűrű és áthatolhatatlan massza borított be. Ellenfélből viszont nem volt hiány, a szabvány ellenséges katonák, űrlények és démonok mellett a Turok az állatokat, a kihaltnak hitt dinoszauruszokat állította a középpontba. A könyörtelen ragadozók igazi prédaként várták végzetüket a játékos és az annak kezében lévő fegyver személyében. Utóbbiból nem volt hiány, az első rész rögtön kultikus tárgyat mutatott be az íj képében, mely később a sorozat védjegyévé vált. Habár kategóriáját tekintve FPS, a Turok erősen építkezett a platform elemekre, komoly hangsúlyt fektetve a távolságra és a magasságra, rákényszerítve a játékost arra, hogy ne csak az ellenfelekkel, de a bejárandó tereppel is törődjön: remek vonzerőt jelentett ehhez a legerősebb fegyver darabjainak megtalálása. Az eredetileg 1996-ra datált megjelenésből végül csak 1997 lett, de a Turok pazarul startolt, kiadása után több héten át uralva az eladási listákat, remek értékeléseket bezsebelve a kritikusoktól. A folytatás nem volt kérdéses, főleg mert a kiadói teendőket ellátó Acclaim már korábban bejelentette azt.

konzol **1998.06** | **95%**

'98

TUROK 2: SEEDS OF EVIL

kiadás éve: 1998 | platform: n64, game boy color



Újabb év, újabb epizód, ezúttal már számozott folytatás. A második Turok már jóval nagyobb figyelem közepette és magasabb elvárásokkal indult harcba. Az 1998-as Seeds of Evil főhőst vált, az új vadászt Joshua Fireseednek hívják. „Campaigner" legyőzése után egy nagyobb és félelmetesebb ellenfél tűnik fel a horizonton. A "Primagen" egy több száz évvel korábban hajótörést szenvedett idegen, aki az Elveszett Föld meghódítására indult ám űrhajóját elnyelte a ködös vidék – eddig. Újult erőre kapva vág neki ismét terve kivitelezésének. Joshua nem csak az ő, de öt különleges totem elpusztítására és ősi varázslatok megszerzésére is szerződik, sőt, időközben egy másik nemezisre is talál. A titokzatos „Oblivion" hamis helyszíneket kreálva akarja tőrbe csalni hősünket, ám Joshua ezúttal nem bánik el vele, majd csak a később érkező folytatásban. A Turok 2 tanult elődе hibáiból és feladatokat létrehozva bővítette ki a játékos vállára háruló teendőket. Ahhoz, hogy egy új szint nyíljon meg, Turoknak minden célkitűzést teljesítenie kell. Az ősi varázslatok nem csak a sztori, de a játékmenet szerves részét is képezik: Turok segítségükkel bővítheti, továbbfejlesztheti képességeit, így szelve át hatalmas mélységeket vagy az izzó lávát. A fegyverrepertoár kibővítése – emlékezetes a lángszóró – együtt járt az ellenfelek viselkedésének módosításával is, az új típusú szörnyek egy-egy nagyobb fegyver láttán akár menekülőre is fogták. A többjátékos örömöknek hódolva a Turok 2 három multiplayer módozattal bővítette ki az egyszemélyes hadjáratot, maximum négy főt támogatva, ám az igazi megmérettetés még váratott magára. 21 hónap megfeszített munkája után '98 novemberében a Turok 2 végre megjelent, ismételten sikerrel véve az akadályokat.

konzol **1999.02** | **95%**



TUROK: RAGE WARS

kiadás éve: 1999 I platform: n64, game boy color

'99



Majdnem 365 nap kellett ahhoz, hogy a következő Turok előbújjon rejtekéből. A Rage Wars a GameBoy-os elrévedéshez hasonlóan intermezzo és nem a fő szál része – a Turok 2 nem teljesen kidolgozott multiplayer vonulatát viszi tovább. Az egyszemélyes módozat a Quake III-hoz hasonlóan botok elleni küzdelmet ölelt fel, mely elsősorban az irányítás begyakorlásáról, a pályák kiismeréséről és az újabb karakterek megnyitásáról szól. Ugyanez a rész két játékossal is végigvihető, de az igazi élvezetet az össznépi lövöldözés jelentette. A négy fő támogatása ezúttal is adott volt, de már botok is kivehették a részüket az akcióból. A klasszikus deatmatchen felül csapat alapú öldöklés, CTF és a Turok sajátságos módozata, a „Frag Tag” képviseltette magát. Utóbbiban egy játékos majommá változva menekül a többiek elől: pontot az szerez, aki sikerrel kapja hátba egy kis ólommal. A Rage Wars kiemelkedőt a power-upok és a fegyverek terén nyújt. A játékosnál egyszerre maximum 6 alkalmatosság lehet, azok is több csoportból: a kés mellett két energia alapú, két lőszeres és egy robbanótöltetes puska fér meg. Ez a Turok kitekintés már nem aratott osztatlan sikert, a multiplayer központú szoftverek kora ekkor még messze járt, így a legtöbben a történet és a klasszikus játékmenet hiányát rótták fel neki.

konzol **2000.01** I **81%**

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

kiadás éve: 2000 I platform: n64, game boy color

'00



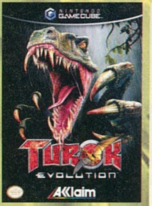
A felmentő sereg már úton, az ezredforduló végén újabb folytatás, ismételten számozva, nagy odafigyeléssel, immáron az Acclaim austini stúdiója által jegyezve. A Shadow of Oblivion szövevényes története a második epizódból merít: „Oblivion” ezúttal Joshuát pécézi ki aki a Fireseed család utolsó sarját védelmezi: a terv sikeres, Joshua az életét áldozza. Ki az új Turok? Ez rajtad, a játékoson múlik: vagy Danielle, a szeretett nővér, vagy a testvér, Joseph. A döntés nem csak látványos, de tényleges szerepe is van, Danielle harcképességével boldogul, míg Joseph inkább a lopakodást favorizálja. Az ötlet nem egyedi, nem is új de mindenképp dicsérendő újítás és nagy előrelépés az eddig a teljes magányról szóló részekhez képest. Fegyverek terén viszont az egyszerűsödés figyelhető meg: nincs többé másodlagos töltet, a két főhős a nagy átlagot tekintve ugyanazon a kínálaton osztozik, bár egy-két egy-egy karakterhez rendelt fegyver azért jelen van, sőt, a játék során szinte az összes tovább is fejleszthető, hasonlóan a Turok 2 RPG szisztémájához. Játékmenet terén szintén érezhető a visszalépés, az elvégzendő feladatok visszasüllyedtek a „találd meg a kulcsot és használd az egyetlen zárban” ősöreg rendszeréhez és az ezzel járó zártabb, limitáltabb mozgásszabadságot kínáló pályafelépítéshez. Az Oblivion földhözragadtabb, sci-fisebb és sötétebb, mint az eddigi részek, de hozta azt, amit elvártak tőle.

nem tesztelt

TUROK: EVOLUTION

kiadás éve: 2002 I platform: playstation 2, xbox, gamecube, gba

'02

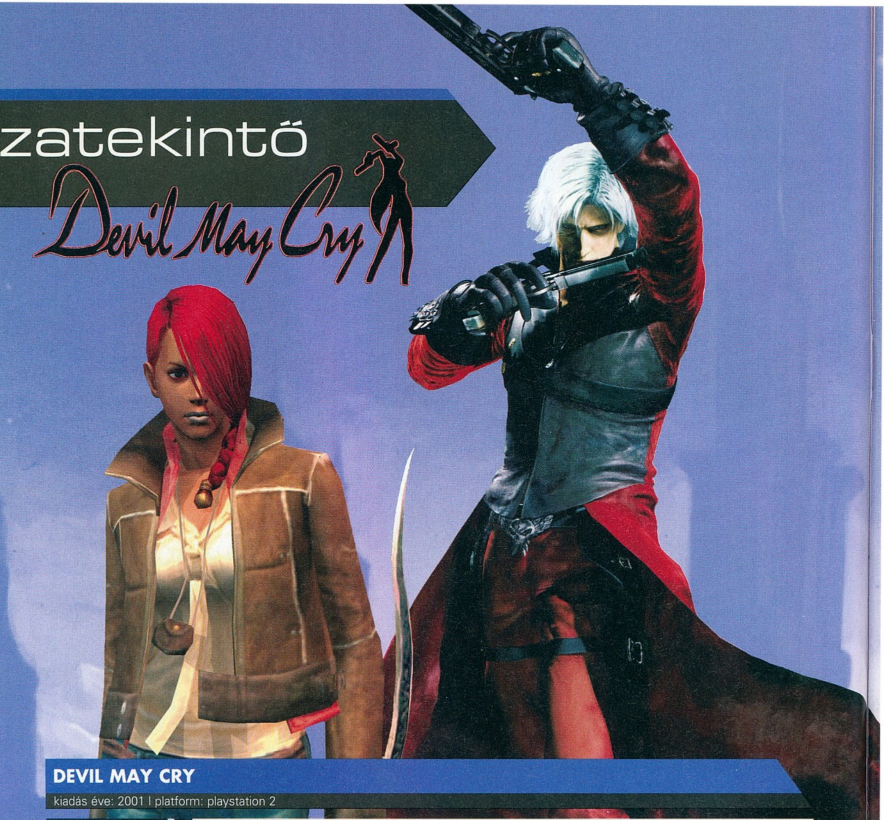


Merre tovább? Előre az ismeretlenbe, két éves ugrással, egy teljes generációváltással. A következő Turok pont jókor jött ahhoz, hogy a még erőteljes szoftverhiánnyal küzdő PS2-Xbox-Gamecube trió FPS kínálatát erősítse. Az Evolution jelentősen bonyolítja a történetet: főhőse a 19. századból az Elveszett Földre teleportálódott Tal' Set, aki nem csak az érdekes helyzettel, de több ellenféllel is meg kell, hogy birkózzon. Van itt minden, dinók és egy új, az emberiség elnyomására törekvő faj, az amerikai polgárháborúból idetévedő kapitány és egy hatalmas, elpusztíthatatlannak tűnő lény. A zagyva egyveleg már alapjáraton idegennek tűnt a Turok univerzumtól, a hosszú játékórák alatt pedig a kusza átvezető animációk sem segítenek annak megértésében. Ám a közepes értékelések leginkább a csak rajongókat izgalomba hozó, rendkívül hosszú pályáknak tudhatók be, nem beszélve arról, hogy nem csak a sorozathoz, de a stílushoz sem rak semmit hozzá az Evolution. Rossz? A korábbi részek tekintetében mindenképp gyengébb, de önmagában abszolút megállja a helyét. Egyszerűen rosszkor jött, a HALO és a Timesplitters térhódítása mellett nem kapott elég figyelmet, így méltatlanul találta magát a süllyesztőben. Bukása után két évvel az eredeti Acclaim be is adta a kulcsot, így a Turok az előző generáció során kisebb kényszerpihenőt volt kénytelen kivenni: visszatérni most, a PS3-X360-Wii generáció során tér vissza, de hogy milyen sikerrel, az egyelőre még kérdéses.

konzol **2002.10** I **9.5**



Visszatekintő



'01

DEVIL MAY CRY

kiadás éve: 2001 | platform: playstation 2



Félresikerült kísérletből végtelenül egyedi, minden ízében alaposan kidolgozott és átgondolt kultjáték. Ugyan a Devil May Cry stílusos, adrenalinban és speciális effektusokban bővelkedő harcjelenetei láttán ki gondolná, hogy eredetileg egy nyugodt, a felfedezésre alapozó Resident Evil epizódnak indult? Pedig igaz, ahogy az is, hogy más kiadóktól eltérően a Capcom nem intett állj, hanem hagyta, hogy Hideki Kamiya csapata a maga feje után menjen. És ment, méghozzá hatalmas sikerrel, de ne szaladjunk ennyire előre. Mi is az a Devil May Cry? Vérbeli hack'n slash, vagy hatalmas, soha véget nem érő kaszabolás. Alapanyagok: démonok, bosszúszomjas hősök és antihősök, egész képernyőt betöltő rondaságok, na meg egy nem egészen játékosbarát extrém nehézségi fokozat. Ami szándékos, a DMC egyértelmű áldozat a hardcore oltárán, egyszersmind tiszteletadás az egykori klasszikusok előtt, felelevenítve útközben a kétdimenziós pofozkodás legszebb hagyományait. Például? Például a zárt arénák fogalmát. A DMC világa csak többé-kevésbé egységes. Szabadon mozogni lehet, de mindig csak egy adott teremben / szakaszon, a harcok során az ajtók bezárulnak és te, a játékos ott állsz az akció közepén, állva a sarat minden irányból özönlő ellenfelek ellen. Ha a PGR a stílusos vezetésről szól, akkor a DMC a stílusos harcról. Jó akarsz lenni? Oké, akkor üss és ne hagyd abba, üss, vágj és lőj, egészen addig, míg mindenki el nem fogy. A jutalmad? Öt fokozatos skálán mért stílusérték, fejlesztéshez használható vörös orbok, látványos akció. Grátisz: transzformáció. Jó démonmészároshoz méltóan a főhősül választott Dante magával az ördöggel cimborál és ideiglenesen extra erővel, speciális támadással ruházza fel önmagát. A DMC stílusa a fegyveres és a klasszikus közelharc keverékében rejlik, a pisztolyt és hatalmas kardot egyaránt forgatni képes főhős láttán ugyan ki ne csettintene elismerően: igen, ez az a fickó, aki még ezer sebből vérezve is élettel telibb, mint egy kalóriaszámlálás függő update mániás. Azt se feledjük el, hogy 2001-ben járunk, abban az évben, amikor a Playstation 2 még csak erős jóindulattal is nézve éppen, hogy a piac nyakára pottyant. A DMC már csupán ennek függvényében is szép, de még mai viszonylatban is rendesen megállja a helyét, egy generációváltás erején kicsiholva valami megfoghatatlant egy amúgy kínkeserves akadályokat állító gépből. Szép munka, mindenki örült, a vásárlók például meg – a DMC-ből világszinten közel 2.2 millió példány fogyott, a PS2 tábor pedig megkapta azt a kultjátékot, amelyez zászlóra tűzve lehetett felhasználni a hódító hadjárathoz.

konzol **2001.10** | **9.5**



'03

DEVIL MAY CRY 2

kiadás éve: 2003 | platform: playstation 2



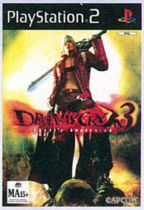
Ezek után meglepő, hogy a Capcom rögtön sorozatban gondolkodott? Ugye, hogy nem. A második rész két évvel később jött, látott és... sokakat nem győzött meg. Okokból volt elég, már maga a fejlesztés is érdekes körülmények között kezdődött meg: a Capcom valószínűsíthetően nem számított ekkora sikerre, így a folytatás hirtelen jött ötlete komoly feladat elé állította a japánokat – ha Hideki Kamiya és csapata épp az angol verziót pofozgatja, akkor a második részt nem csinálhatják ők. Nem is csinálták, a Capcom nemes egyszerűséggel kihúzta a szőnyeget az eredeti gárda alól, a DMC2 elkészítésének jogát egy másik Capcom részlegre ruházva át. A producerváltás meg is hozta az eredményt, a folytatásban inkább a harc került előtérbe, visszaszorítva ezzel az alkalmankénti feladványok számát, méretét és összetettségét. A legnagyobb újítás mégis a második játszható karakter bevezetése, Trish távollétében Dante mellé Lucia csapódott, a történet így kettejük főszereplésével pergett le, néhol erőteljesen túlbonyolított részekkel, de kidolgozottabb dramaturgiával és szövevényesebb szálakkal. A legnagyobb érvágás rajongói körben a nehézségi szint, a DMC2 azok felé nyit, akiket a DMC1 kizárt, vagyis a nem egészen hardcore, az idegrohamokat nehezen kezelni tudó átlag játékosok felé. Az eredmény? Kisebb változatosság a használható fegyverek terén, két főhős által végigvihető történet, könnyebb bossharcok, nem túl nagyot előrelépő látványvilág. Ám mint mindig, a marketing és maga a név most is segített eladnia a készterméket: e sorok írásakor a DMC2 valahol 1.7 millió eladott példány körül jár. Elődje sikerét nem érte el, a sorozat egészét tekintve egy kissé kilógó epizód, de a dolgát elvégezte, az igazi folytatás azonban még váratott magára.

konzol **2003.03 | 7.5**

'05

DEVIL MAY CRY 3

kiadás éve: 2005 | platform: playstation 2



Váratott, majdnem pontosan annyit, mint a második DMC, vagyis két évet. A 2005 koratavaszán lesújtó „Dante's Awakening" az igazi, makulátlan és az eredetihez maximálisan hű folytatás, amely végre méltán viselheti a DMC nevet. A fejlesztést ugyan ezúttal is az előző csapat készítette, a produceri székben most is Tyuyoshi Tanaka trónolt, de a követendő irányelvek már az alapgondolatot tükrözték: extrém nehézség, extrém stílus. Bejött. A harmadik DMC a kor követelményeihez igazítva előzmény, mely Dante és testvére, Vergil különös kapcsolatát tárja fel, egy olyan időszakban mutatva be az ismert és kedvelt főhőst, mikor még annak démoni képességei messze nem fejlődtek ki teljesen. Mi változott? Igazán nagyot a harcrendszer akkor, mikor hat jelentősen eltérő stílus férkőzött be a sorba. A missziók kezdetén és az egyes checkpointok között megválasztható stílus Dante minden tulajdonságát lefedi: egyik a fegyveres harcot részesíti előnyben, másik a kardozásra gyúr rá, a harmadik egy segítőtársat garantál... az elmélet egyszerű és érthető, a használat úgyszintén. Helyén maradt a több szintű osztályzás, a részletes démonforma, bővült viszont a felbukkanó ellenfelek száma, mérete és fajtája, valamint azok mesterséges intelligenciája. Komoly előrelépést könyvelhet el a dramaturgia is, az összeszedettebb történet látványos, remekül megkoreografált animációk formájában pereg le, jelentősen hozzájárulva az eredetit idéző hangulathoz. Az innovációk sora a grafikus körítést elérve sajtolta ki a csendesen duruzsoló PS2-ből az előhozható számolási kapacitást, így az „utolsó" PS2-es DMC minden szempontból jól teljesített, de a tánc még messze nem ért véget.

konzol **2005.04 | 8**

'06

DEVIL MAY CRY 3: SPECIAL EDITION

kiadás éve: 2006 | platform: playstation 2

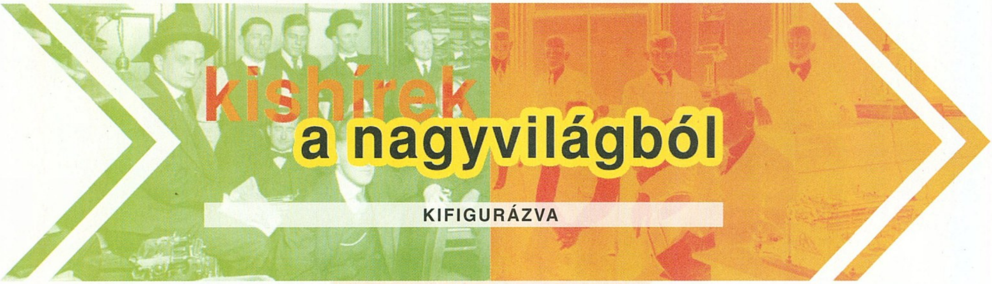


A Devil May Cry gépezet teljes gőzerővel, maximális teljesítménnyel pörög, forog és zakatol: a Capcom nem csak pénzt számlál, de a több fronton is a köztudatba hajtja Dante nevét és a köré felépített univerzumot. A japán piac totális meghódításában a populáris mangákat terjesztő Tokyopop segédkezik egy – meglepetés – mangával, a Revoltech akciófigurát gyárt, a Capcom egy masszív, storyboarddal és artworkkel telepakolt könyvvel kedveskedik egy 3 lemezes, mindent felölelő soundtrack társaságában. De ez még csak a kezdet, a harmadik rész különleges kiadás formájában is a boltokba került 2006 tavaszán: a DMC3 nem díszcsomagolást, hanem tartalmi bővítést kapott. Sokat! Tartalmasat! A testvérkártyát kihasználva a játszható karakter(ek) mellé csatlakozik Vergil, a bossok közé az eddig hátérzenészt játszó Jester, a módozatokhoz a 9999 szintet tartogató „Bloody Palace", az európai verzióból szégyenteljes módon kivágott Turbo módozat, az egészet pedig a japán kiadás által szétkuszált, de most már helyes formába öntött nehézségi fokozat koronázza meg.

nem tesztelt



Devil May Cry 3 SE



kishírek a nagyvilágból

KIFIGURÁZVA





A „gyűjtögetés" és „figurák" témakörök nagyjából egyidősek az emberiséggel: elég csak az ősemberek bogyófelhalmozására, a koponyatrófeákra vagy a Milói Vénuszra gondolni… bár ez most elég merész bevezető volt egy olyan íráshoz, ami egy mondhatni modern, rendkívül populáris – és egyre inkább azzá váló – hobbival, a figuragyűjtéssel foglalkozik.

Ez a négy oldal nem a figuragyűjtők mindent megmondó bibliája akar lenni; inkább csak egy kulcslyuk, amin bekucskálhatsz, ha akarsz, aztán ha izgalmas, neked tetsző dolgot látsz, akár be is nyithatsz az ajtón.

HONNAN

Van, aki gyufásdobozt, van, aki szalvétát gyűjt. A „gyűjtés" valamilyen formája mindig is jelen volt, van, lesz az emberiség életében.

De mikor és hol kezdődött a figuragyűjtés? Igen nehéz lenne megmondani, komoly vitákat szülne az évszám kiderítése… nem is mernék belemenni. Egy biztos: játékra szánt játékokkal, sőt babákkal indult az egész hobbi, valahol a '60-as évek legelején… Talán akkor, amikor a Mattel, Inc. 1959-ben úgy döntött, piacra dobja Barbie figurasorozatát? Mindenki barbizni, Barbit akart: nem csak a gyerekek, de a tinik, sőt a felnőtt nők is, bár ők értelemszerűen nem játékra vásárolták a babákat. Akkor miért? Mert szépek voltak. Mert jó érzés rájuk nézni.

Az üzleti siker ténye, a látható kereslet és igény több hasonló vállalkozást is beindított, ilyen volt például a Mego Corporation, amely rendkívül élelmesen, úgy 1971 magasságában úgy döntött, felvásárolja a jól menő tévésorozatok, a sikeres mozifilmek, sőt a keresett képregények „megfigurásításának" jogait. A Mego „akciófigurákat", gyűjthető terméket kínált, mégpedig minden témában, minden méretben, mindenféle minőségben – *mindenkinek.* A gyerekjátékból egy csapásra a gyűjtői szenvedély vitrinbe kívánkozó tárgya lett.

A bennünk lakó gyermek felszínre tört.

Mert hát ott vannak a kölykök, akik kibontják a figurákat a csomagból, eljátsszák velük kedvenc jeleneteiket, vagy újakat találnak ki, lestrapálják, aztán félredobják őket. De miért is ne lehetne ugyanezekkel a figurákkal a felnőtteknek is a kedvére tenni? Hogyan, mivel lehet megfogni valakit, aki nem játszani akar, hanem birtokolni a játékot? Vajon ki volt az, aki először vásárolt úgy Star Wars figurát a hetvenes évek végén, hogy nem a gyermekének szánta, hanem bontatlanul a falra tűzte? Kik azok a középkorú urak, akik dollárok százait költik 30 centis, textilegyenruhába öltöztetett, második világháborús, tökéletesen élethű felszereléssel ellátott G.I. Joe katonákra?

Ők a gyűjtők.

Napjainkra ez a hobbi már olyan szintre fejlődött, hogy egyszerűen körülírhatatlan és behatárolhatatlan; ép ésszel felfoghatatlan és követhetetlen a nagysága. Ha fejest ugrasz bele, könnyen elveszel benne. Egyszerű tény, hogy manapság már minden létező témában-témához találunk gyűjthető figurákat: filmekhez, sorozatokhoz, rajzfilmekhez, videojátékokhoz, könyvekhez, képregényekhez, mangákhoz, animékhez, de gyártanak figurákat együttesek vagy mesehősök képére formálva – felsorolni is lehetetlen, mi minden vár arra, hogy valakinek a kedvence lehessen. Sőt, hogy a dolog még bonyolultabb legyen, egy-egy témával több gyártó is foglalkozik, úgyhogy gyűjtő legyen a talpán, aki követni tudja a piac alakulását.

MIT

Ha figuragyűjtésre adod a fejed, talán a legfontosabb – és elsődleges – aranyszabály, hogy eldöntsd: merre akarsz elindulni? Mi az a témakör (akár többes számban is), amit megcélzol? Azt tartják, aki mindent gyűjt, az tulajdonképpen











semmit sem. Sokkal pofásabb egy szerényebb, de egy téma köré épülő gyűjtemény, mint egy „mindent bele" vegyesfelvágott, ami inkább hasonlít kesze-kusza csiricsáré bolhapiacra, mint egy gondos rajongó igényes kollekciójára.

Oké, eldöntötted: alieneket, mangacsajokat, Csillagok háborúja szereplőket, Gundam robotokat, Final Fantasy hősöket, esetleg marcona kommandósokat akarsz a vitrinedbe pakolni. Hogyan tovább? Nem árt – és ennél jobb megoldást nehezen tudnék javasolni –, ha vásárlás, és az őrült pénzköltés megkezdése felkúszol a netre és Wikipédián, meg az eBay aukciós oldalon körülnézel, hogy mely cégek foglalkoznak a témával, milyen méretben, milyen kiszerelésben, milyen árfekvésben kínálják portékáikat. Sok problémától kíméled meg magad, ha a lehetőségekhez mérten némiképp felkészülten vágsz bele a dologba: elég lelombozó tud lenni, ha súlyos tízezreket fizetsz ki valamiért, amiből féláron kapnál jobbat/szebbet egy kis utánajárással.

Első körben tehát mindenképpen érdemes konkrét témát választani, a későbbiekben pedig már belemehetsz olyan részletekbe is, mint a méret, az anyag, vagy a minőség. Az igazán profi szoborgyűjtők például már odáig merészkednek, hogy csak egyes „sculpterek", azaz „formázók" figuráit vásárolják. A sculpter az a személy, aki az alap mesterfigurát „faragja", ami alapján aztán az öntőforma készül. A sculpter ugyanolyan kultikus alak, mint animéknél-mangáknál a rajzoló: egy-egy komoly név biztos garancia arra, hogy nem egy kancsal Solid Snake-et állíthatsz majd a polcodra szobadísznek, hanem egy tökéletesen kidolgozott műtárgyat, amit ha megmutatsz a haveroknak, tutira egyből leveri őket a víz.

AKCIÓ, MODELL, SZOBOR, BÁBU

Alapvetően négyféle figuracsoportot különböztethetünk meg.

Az első kategória az **akciófigura**, amely tulajdonképpen legközelebb áll a „játék" fogalmához. Tipikus ismertetőjele (többnyire) a végtagok mozgathatósága/állíthatósága, és a felszerelések/kiegészítők megléte. Mindenféle műanyagból készül, mindenféle méretben. A legkisebbek pl. a japán MediCom Toy legószerű, kb. 7 centis Kubrickjai, a legnagyobbak pedig akár 30+ centis monstrumok is lehetnek, mint mondjuk a – szintén japán – Tsukuda legendás Alien sorozatának darabjai, ahol az Alien 3 „kutya" idegenje fejétől a farkáig úgy 50 centi, az arctámadó pedig élből életnagyságú. A játékboltok állandó szereplői, de az igényes változatokat a gyűjtők is előnyben részesítik.

A **modellek** majdnem ugyanazok, mint a klasszikus „összerakhatós" makettek, tehát ezekhez is gyakran szükséges ragasztó (léteznek összepattintható megoldások is), és legtöbb esetben festék is. Jelenleg a legközkedveltebb téma itt a japán robotos animék világa, pl. a Gundam.





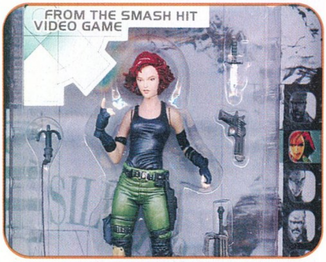












A **szobor** egy tipikusan „gyűjtőknek" kitalált, abszolút felnőtteknek szánt kategória. Talapzaton álló gyönyörűségek, mindent a szemnek, semmit a kéznek! Anyagukat tekintve lehetnek PVC-ből vagy műgyantából (ld. resin): a PVC megoldás szinte mindig egybeöntött és előre festett, a műgyanta szobrok között – amelyek minimum egy árkategóriával drágábbak is – azonban akadnak olyanok is szép számmal, ahol magunknak kell összeilleszteni (és festeni) a végtagokból és torzóból álló figurákat. Ha minőségről beszélünk, akkor elmondhatjuk, hogy a legszebbek és legjobban kidolgozottabbak a szobrok – de az áruk is igen rémisztő néha.

A **bábu** egy igen egyedi kategória, talán a legelvontabb mindközül. Igen, ez az „öltöztetem-vetkőztetem" Barbie téma, amit talán elsőre nem is vennénk komolyan, de ha megnézzük pl. a 21st Century Toys 30 centis, a legapróbb részletekig kidolgozott felszereléssel ellátott kommandósait, vagy a Hasbro „óriás" Star Wars figurasorozatát, megváltozik a véleményünk.

MÉRET

A figuragyűjtés világában igen fontos kérdés a méret. Ha valaki csak egy gyártóhoz vonzódik, akkor nincs gond, hiszen a cégek rendszerint tartják magukat a saját méretarányokhoz. Amikor azonban többfelé kacsintgatunk, nem árt tisztában lenni vele, mekkora figurát vásárolunk. Lényeges kérdés ez annak tudatában, hogy sokan az internetes vásárlást részesítik előnyben, ahol a képek mindent elmondanak, csak sokszor a centimétereket nem – és abban gondolom mindenképp egyetérthetünk, hogy elég furcsán néz ki egy két fejjel magasabb Final Fantasy Aerith egy törpe Cloud mellett.

A figurák méretét többféleképpen is meg szokás adni. Nekünk itt Magyarországon legkézenfekvőbb a centiméter – lenne, de némely ázsiai vagy amerikai figurák esetében ilyen méretezést nem találunk, azonkívül ez a rendszer néha becsapós is. Gondoljunk csak bele, hogy mit jelent egy ülő és egy álló figuránál a 15 centi magas „személyleírás". Éppen ezért találták ki az 1/1 szisztémát, ami annyit jelent, hogy az 1/1 az „életnagyság", azaz egy kb. 180 (itt szeretnék elnézést kérni minden 150-es férfi, illetve 205-ös hölgyolvasónktól) centi magas férfi. Ebből adódóan a barbiszerű figurák általában 1/6 méretűek, azaz kb. 30 centisek – a csajok valamivel alacsonyabbak –, tehát ha valaki ezekből akar egy csatajelenetet felállítani, szobanagyságú vitrinre lesz szüksége... Gondolom könnyen kikövetkeztethető, hogy ezek után mit mutat egy Gundam modell esetében az 1/100-as méretezés...

Sok figuragyűjtő tartja – főleg a szobrok esetében –, hogy sem a túl nagy, sem a túl kicsit méret nem jó. Anime figurákat mondjuk 1/5-től kezdve egészen 1/8-ig gyártanak. Sokan kapásból rávágják, hogy „a méret a lényeg", és berendelik az 1/5-ös monstrumokat, majd kibontva a PVC figurát azt tapasztalják, hogy a nagy méretnek köszönhetően kissé „elnagyoltak" a részletek. Az apróságok sem ideálisak: tündériek, de elveszik rajtuk a lényeg, meg aztán be kell tenned a fejed a vitrinbe ahhoz, hogy láss valamit... elég cinkes annyira közel hajolni egy gyűjteményhez, hogy aztán véletlenül fejjel beborítsd az egészet. Barátságok mentek már tönkre ezen, nekem elhihetitek!

A méret/minőség aránya ráadásul gyártónként is változhat: egy 1/7-es, 100 dolláros Kotobukiya (az egyik legszebb, és egyben legdrágább figurákat készítő cég) szobor fényévekkel komolyabb festésű, mint egy olcsóbb, 20 dolláros névtelen cucc – amelyen esetleg pontatlanok a részek –, szóval ha nem akarunk vagyonokat elkölteni percek alatt kamura, inkább az 1/7-1/8 méret között egerésszünk. Szerintem a 20-22 centi közötti méret nagyon optimális, és ez még abszolút megfizethető kategória. Létezik egy, általában az amerikai gyártású figurákra jellemző rendszer is, amikor inchben adják meg a figurák méretét. Itt is abból



















lehet kiindulni, hogy egy 12 inches (12") figura kb. 28-30 centi, tehát ez az 1/6-os méretnek felel meg.

ANYAG

A figurák árát általában az anyaguk és kidolgozottságuk határozza meg. A legolcsóbb „keménypműanyag" akciófigurákkal indul a sor, a matt, jó minőségű, „gumiszerű" öntött PVC a középkategória, a gipszhez hasonló műgyanta pedig a csúcs. Fontos tudni, hogy a műgyanta figurák – főleg a bonyolultabb, már-már valódi szobrok, műalkotások – igen sérülékenyek, azonkívül súlyosak is, és ezeket gyakran nem védelmező blisteren, azaz abban a tipikus „rászippantott" dobozos csomagolásban adják, hanem simán kartondobozban, amit valamiféle puha védőanyaggal tömnek ki. Mondanom sem kell, ismerve a postát, egy ilyen cucc mire Japánból/USA-ból megérkezik, lehet, hogy csak gipsztörmeléket kapsz kézhez...

HONNAN, MENNYIÉRT?

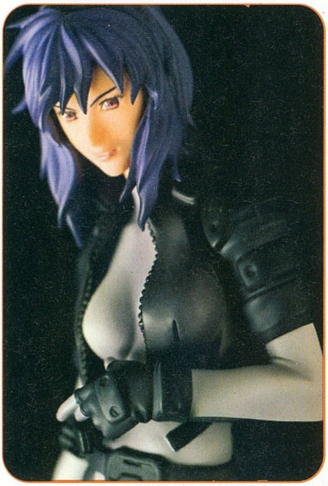
Kényes téma, főleg azért, mert sajnos a cikk elkészültét egy cég sem szponzorálta meg, így konkrét boltcímet most – sajnálatomra – nem tudok ajánlani nektek. Talán nem is baj: tapasztalataim szerint anyagilag mindenképpen akkor jártok a legjobban, he beszerváltok egy hitel- vagy bankkártyát, amely internetes vásárlásra is alkalmas, regisztráltok a PayPal nevű oldalra – ez a netes tranzakciók kifizetésében segédkezik –, aztán betámadjátok az eBay-t, valamint a webes szakboltokat. A kínálat bőséges, sőt, áttekinthetetlenül kolosszális. Rákereshettek kedvenc film- illetve játékcímeitekre, animékre, mangákra, azonkívül konkrét gyártókra is. Ajánlataim a minőségi gyártókra vonatkozóan: Medi-Com Toy, Alter, Bandai, Konami, Griffon Enterprises Kotobukiya, Max Factory, Toys Planning, Mega Street, Yamato, McFarlane Toys.

Indulásnak, kezdésnek ennyi. Ha van köztetek megszállott figuragyűjtő, szívesen látnék képeket a gyűjteményről, egy jó sztorit vele kapcsolatban – sőt, szívesen bemutatom a Konzolban is! Most megyek, és elverem a havi fizetésem valami iskolásszeróban pózoló mangalányra!

Martin

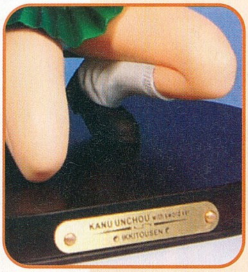
www.ebay.com
www.paypal.com
www.play-asia.com
www.action-figure.com
www.medicomtoystore.com
www.dreamerzcollections.com





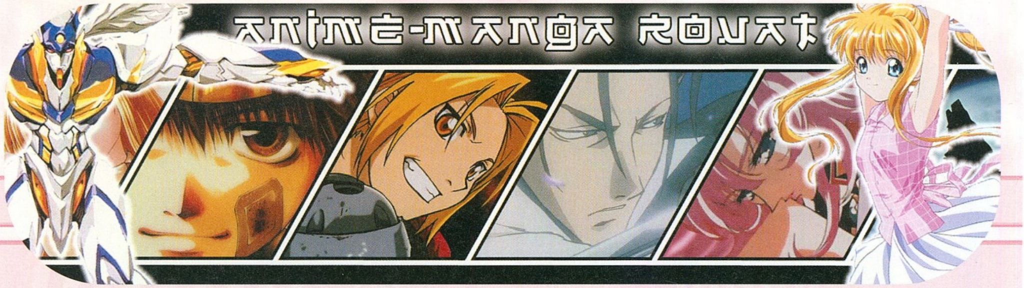












Azok a varázslatos lányok...

Ebben a hónapban bizony ismét a klasszikus animés stílusok vizeire evezünk, és olyan sorozatokról mesélünk nektek, amelyek a „csajok különleges képességekkel" kategóriába sorolhatók (ennek a stílusnak egyébként „Mahou Shojou" a hivatalos neve). Sorra kerül egy eléggé friss, és egy igencsak öreg darab – a következő hónapban pedig hasonló felépítés mellett mindezeknek a férfi párját, a harcos, kalandor és különleges képességű srácok/férfiak történetét elmesélő darabokat mutatjuk be. Egyébként nem is kell annyira messzire mennünk, ha hazai, tévében is leadott példákat keresünk eme irányzatok képviselőire: Sailor Moon és Dragon Ball. Ugye ismerős?

Oldern

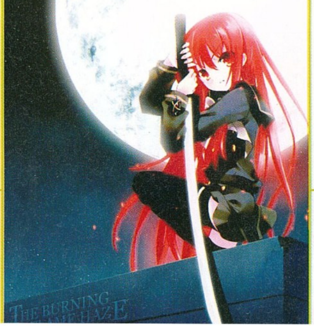
SHAKUGAN NO SHANA

A Shakugan no Shana (a továbbiakban SnS) bemutatásával nem csak a lábunkkal mártózunk lagymatag medencében, inkább felelőtlen fejest ugrunk a háborgó mélyvízbe. A széria tagadhatatlan sikeressége abban rejlik, hogy a „tiszta" magical-girl elemeket igencsak nagy adag misztikus szósszal öntötték nyakon, nem feledkeztek el az iskolás, udvarolgatós elemekről sem, és ráadásul mindezt egy roppant hangulatos körítéssel tálalták a közönségnek. Az SnS történetének kezdetén megismerkedhetünk a fiatal Sakai Yuuji-val, akinek látszólag teljesen normális, hétköznapi élete van. Yuuji éppen egy új középiskolába jutott be régi jóbarátjával együtt, és még a beilleszkedési fázisban tart. Ennek megfelelően aktuális gondjai nem mások, mint hogy miért pikkel rá az egyik vagányabb srác, vagy hogy az osztályban lévő hölgyek közül vajon melyiküknek lenne érdemes udvarolni – ez az idill azonban pillanatok alatt ripityára törik. Diákunk éppen a városban kószál, amikor különös jelenséggel találkozik: egy mágikus kör alakul ki a talajon, megállítva benne az életet: az emberek megdermednek, az égbolt elsötétül – mindenütt sötétség és csend honol. Ekkor megjelenik egy óriási, groteszk bábu, aki zabálni kezd, pillanatok alatt elpusztítva a „lefagyott" embereket – és Sakai Yuuji ekkor döbben rá, hogy valamilyen oknál fogva rá nem hat a mágia, ugyanis szabadon mozoghat. Mégsem ez menti meg őt az éhes szörnytől, hanem egy lángoló, vörös hajú és piros szemű kardforgató lány, aki seperc alatt elintézi a támadót, majd kettétöri a fiú világképét. Hogyan? Nos, elmeséli neki, hogy ebben a világban két hatalom küzd egymással, amelyből az egyik napi rendszerességgel pusztítja el az emberek ezreit, a másik pedig a zűrzavar és a karmikus következmények elkerülése végett a halottakat előbb-utóbb elporló „zombikká", más néven Fáklyává alakítja, akik szótlanul folytatják életüket, miközben lelkük már valahol máshol jár. Ez még nem is lenne akkora sokkhatás hősünk számára, annál komolyabb viszont, hogy rámutatnak a tényre: ő is egy ilyen Fáklya, csak éppen a speciális fajtából – nála van ugyanis egy ajándék, amivel kiemelt fontosságúvá válik a két oldal közötti háborúban, és ugyanezen ajándék miatt Sakai Yuuji nem porlad el, a többi áldozattal ellentétben. A Shana névre hallgató hölgy (aki magára egyébként nem így utal, ugyanis nem tekinti saját személyét említésre méltónak ebben a háborúban) és Yuuji a kezdeti nehézségek ellenére szép lassan összebarátkoznak – az ő történetük a Shakugan no Shana, amiben rengeteg akció, egy nagy adag románc, és néhol egy kis komédia is helyet kapott.

A Shakugan No Shana igencsak szerencsés sorssal rendelkezik, hiszen egy olyan időszakban jelent meg, amikor a shounen és a shojo mangák (fiú, respektive lány) célközönség közötti határvonal bizony erősen kezdett elmosódni – éppen ezért már nem az a tiszta, „magical girl" történet, de azon gyökereit le sem tagadhatná, inkább a stílust továbbfejlesztő alkotásról beszélhetünk. Először 2002-ben adták ki, Light Novel (a Kino no Tabi kapcsán már beszéltünk erről a kiadási formáról, gyakorlatilag illusztrációkkal erősen megtűzdelt regényekről beszélhetünk) formátumban – az itt elért, mai napig tartó siker pedig megalapozta az anime és a manga változatokat is. Az anime verzió azonban kivételesen sokkal jobban ajánlható, mint a manga, a szinkronhangok, a szép jelenetek és a remekbeszabott zenék miatt. Shana és Yuuji története ezúttal már a második szezonjánál jár, a JC Staff animátorai mellett megemlítendő a rendező, Takashi Watanabe (Slayers, Ikkitousen, Lost Universe, Kino no Tabi) személye is. Nyugodt szívvel ajánlhatjuk tehát a sorozatot azoknak, akik a régi ötleteket egy komolyabb, néhol sötétebb hangulatban szeretnék viszontlátni, de nem akarnak lemondani a minél apróbb szoknyában feszítő csajok és a szerelmi háromszögek élményéről sem.









CARD CAPTOR SAKURA

Amikor a CLAMP munkáiról számoltunk be még tavaly, pár sor erejéig foglalkoztunk a CCS-szel, ez azonban korántsem elegendő ahhoz, hogy az emberek figyelmét a sorozatra méltó módon kelthessük fel. A CCS viszonylag régi darab, hiszen 1996-ban jelent meg először manga változatban, mégis érdemes vele foglalkoznunk, tekintve, hogy a történet után sokkal jobban értékeljük azt, ami a Tsubasa Reservoir Chronicles című CLAMP-crossoverben történik majd. A Card Captor Sakura igazi tündérmeseként indul: a fiatal és ártatlan kislány, Kinomoto Sakura különös hatalom birtokosává válik. Miről van szó? A világban rejtőző különleges kártyák „elkapása" (innen ered a Card Captor név) után azok a lány tulajdonává válnak, aki ezután bármikor előhívhatja a képességüket. A kártyákat egy Clow Reed névre hallgató mágus teremtette, aki előre látta Sakura megszületését, és előkészítette a megfelelő eseményeket, hogy a lány a kártyák használója legyen. A történet során előbb tehát megismerjük az egyes lapokat, amelyek mind-mind más erőkkel bírnak (szél, elementálok, varázserővel bíró lények), majd feltűnik a színen valami gonosz hatalom, amely egyre inkább arra kényszeríti Sakurát, hogy képességei legjavát nyújtsa az egyre veszélyesebb helyzetekben. A CCS így, az eddig leírtak alapján még nem lenne túlzottan élvezetes: a legnagyobb móka a szereplők közötti interakcióban rejlik. A történetben megismerhetjük előbb Sakura családját, az elfoglalt apát, a mindig gondoskodó bátyót – ezután jöhetnek a lány barátai. Tomoyo-chan lesz a legtöbbet látott személy, a kislány a szó legszorosabb értelmében Sakura-mániás, és ennek megfelelően, miután megismeri barátnője titkát, mindig igyekszik Sakurát lefényképezni, kamerázni: egy igazi rajongóról van szó, no. A Clamp egyébként rajzolt egy „majdnem megcsókolják egymást" képet Tomoyo és Sakura ábrázolásával, de később azt nyilatkozták, hogy a lányok csak egymás haját igazítják. Sakura segítője a Kínából érkezett Shaoran Li, aki a harcművészetekben jártas, és ami fontosabb, hogy fülig szerelmes Sakurába. Ezen persze nem segít, hogy a lány, jó tizenéveshez hasonlóan egy idősebb srácba szerelmes, a maga plátói módján: ebből később rengeteg bonyodalom adódik majd. A Card Captor Sakurában rengeteg emlékezetes jelenettel találkozunk majd, melyekben mesterien teremtik meg a hangulatot; lesz itt iskolai kirándulás, szerelmi vallomások, titkok és rejtélyek – mindezt egy aranyos, rózsaszín cukormázzal leöntve. A CCS szerethető, tényleg tündérmesékre hasonlító darabja az animék történetének, és még azoknak is ajánljuk, akik nem akarnak olyan sorozatokkal foglalkozni, amiben kevesebb vér folyik epizódonként, mint mondjuk az Elfen Liedben.

A Card Captor Sakura klasszikus „mahou shoujo" alkotás, a kötelező átváltozós, idézős jelenetekkel – éppen ezért tökéletesen illik a képernyőkre, de a manga alapvetés is remekül fogyasztható azoknak, akik esetleg jobban szeretnének olvasni. Japánban inkább a fiatal lányoknak szánták a sorozatot, éppen ezért a rajzok rengeteg aranyos elemet kaptak, a virágmintáktól kezdve a pici kis állatkákon át (és ebbe beletartozik Sakura segítője, a lebegő háziállat, Kero-chan is) sok-sok szép motívum helyet kapott a rajzokon – ezekről a képeknél ti is meggyőződhettek. Hiába szólt eredetileg fiatalabb lányokhoz, azért hazánkban a komolyabb anime-fogyasztók nem szoktak célközönség alapján válogatni... főleg, hogy a következő fázis, a Tsubasa Reservoir Chronicles már egy fokkal komolyabb környezettel szolgál, a felnőttebb közönség számára. Összegzésül tehát elmondhatjuk, hogy a CCS karakterei olyan meghatározó szereplők voltak, hogy mai napig a Clamp kabalájaként tekinthetünk rájuk, Mokona és Chii mellett.

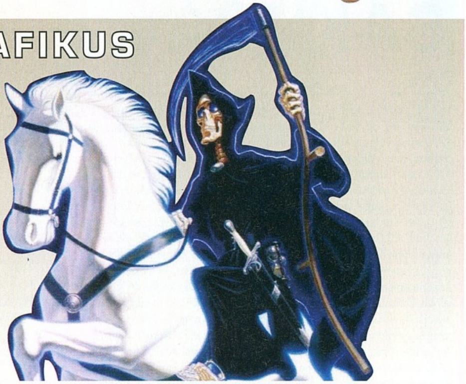








A TOP 10 SZÖVEGES-GRAFIKUS KALANDJÁTÉK



B Sziasztok! Eltelt egy újabb hónap, így ismét üdvözlünk benneteket a Retro rovat hasábjain! Amíg azon törtük a fejünket, hogy milyen is lesz a MAME árkád kabinet projektünk végterméke, a bámészkodás alatt sikerült ingoványos területre tévednünk. Vastag talpú csizmáink alatt a videojáték aranykorából származó kalandorok nyöszörögtek, így megkönyörülve rajtuk, most a korábbi témákhoz képest egy rendhagyó összeállítással jelentkezünk. Főszerepben a grafikus kalandjátékok krémje, és a stílus általunk vélt legjobb tízese – a kérdést jelen esetben a konzol platformnak szegezzük, így érthető okból főként PC-s átiratokból mazsolázunk.

STR
stinger@576.hu

Myst

3DO, CD-i, Jaguar, PS1, Saturn
1993

10. A kritikusok régóta rágódnak már azon, hogy a Myst valójában igazi kalandjáték-e, avagy csak egy interaktív képekkel tűzdelt demonstráció, amely a CD-ROM technológia multimédiás képességeit hivatott elsőként bemutatni. Habár nem mindenki ért egyet a Myst klasszikus értelemben vett játszhatóságával, az tagadhatatlan, hogy a játékot körüllengő misztikus jelleg, illetve az alkalmazott technikai megoldás az őt követő játékprogramok egész generációinak vált grafikus alapjává. A multiplatform irányultság ráadásul első ízben éreztette a nem PC felhasználókkal, hogy a CD-ROM technológia igenis kiváló adathordozó forma lehet a játékprogramok számára. A számos történelmi kort, illetve szövevényes és izgalmas fantasy történetet egybefogó alkotás a felfedezés, illetve a logikai feladványok mezsgyéjén is meghatározó jelleggel bír: sikere megingathatatlan, rajongói pedig a mai napig az egyik legkelendőbb PC-s pre-renderelt, FPS nézőpontból játszható kalandjátéknak tartják.

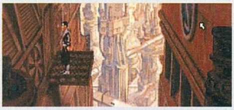


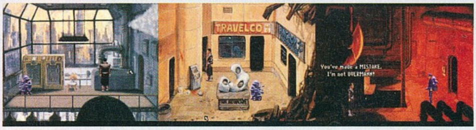


Beneath a Steel Sky

AMIGA CD32
1994

9. Bár az Amiga CD32 majdnem a konzoltörténelem legnagyobb buktáját könyvelheti el, kétségkívül az egyetlen olyan konzol, amely a rendkívül sikeres Amiga/PC éra kult klasszikusának, a Beneath a Steel Sky egyedüli átiratát birtokolja. A kiváló, posztapokaliptikus cyberpunk dark sci-fi kalandjáték szülőplatformjához, a számítógépek floppy meghajtóihoz képest CD32-n bőséges multimédiás háttérrel dúsított verzióban jelent meg, amely az akkoriban újdonságnak nevezhető teljesen szinkronizált párbeszédekkel próbálta csalogatni a gép leendő tulajdonosait. A komédiaelemekkel tarkított, brit point and click kalandjáték története egyébként egy Robert Foster nevű fiatalról szól, aki a nukleáris katasztrófa sújtotta Ausztrália vad és zord világában kénytelen boldogulni, miután az őt nevelő bennszülött törzset lemészárolják, és a fiút Union City-be szállítják. A Beneath a Steel Sky esetében egy zseniális játékprogramról beszélünk, amely 1995-ben, több más neves esemény mellett a Golden Joystick Award díjkiosztó gála „legjobb kalandjáték" címét is bezsebelte.





KQ: Quest for the Crown

Master Sytem
1989

8. A King's Quest volt az a sorozat, amely ugrásszerű minőségi növekedést ért el a grafikus kalandjátékok evolúciós fejlődésében. Az eredetileg PC-re fejlesztett, billentyűzetes bevitelt használó szöveges kalandjáték SEGA Master Systemes újraprogramozásra révén választható parancsokkal igyekezett alternatívát kínálni a 8 bites játékkonzol két gombos irányítóját használó játékosok számára. Az King's Quest I. az általa képviselt stílusban máig az első igazi konzolos szöveges kalandjáték hírében áll, és ezzel egyidejűleg az adott korszak talán legrizikósabb és legköltségesebb titulusokat is magáénak mondhatja. Akkor, amikor a videojátékok lényegében a programozók egy-, vagy kéthetí munkájának gyümölcseként értek be, a King's Quest csapata hat főből állt, akik tizennyolc hónapon keresztül fejlesztették a mintegy 700.000 USD-s büdzséből gazdálkodó projektet. Csak ne kapott volna mindenki agyhalált a „You can't do that – at least not now." üzenetektől…





Rise of the Dragon

SEGA CD
1989

7. A Rise of the Dragon (a Flashback: The Quest for Identity-t is számolva) a harmadik grafikus kalandjáték, amely Sega Mega CD-n került kiadásra. Nem csoda, hiszen a CD alapú konzol a stílus kapcsán a konzoltörténelem aranykorának egyik jelentős platformja volt. A Rise of the Dragon konzolos variánsa az eredetileg 1990-ben megjelent PC-s verzió három évvel később készült Amigás remake átirata, amely a méltán híres Blade Runner című mozifilm inspirációjaként született meg. A 2053-as Los Angeles cyberpunk újragondolásban minden megtalálható, ami egy jó szaftos sci-fi történethez kell: új világrendre áhítozó kínai maffia, brutális mutációt okozó drog, sárkányok, szex, prostitúció, erőszak, és mindenféle egyéb nyalánkság. Mivel a MegaCD esetében bőséges tárhely állt rendelkezésre, a kezdetben csak feliratos játékprogram szinkront is kapott, ám a velős jelenetek kicenzúrázásától még a felnőtt besorolás (MA-17) sem mentette meg. A játék igazi érdekességeként az idősíkok bevezetése volt tekinthető, amely a Zelda: Majora's Maskban tapasztalhatóakhoz hasonlóan bizonyos időkorlátokat határozott meg a játékos számára.





Shadowgate

Nintendo NES
1989

6. A Mega CD-hez hasonlóan a Nintendo NES is nívós grafikus kalandjáték felhozatallal büszkélkedik, ám a Shadowgate messze kiemelkedik a felsorolásból. A Kemco korábbi próbálkozásainak tapasztalatából született játékprogram egyike azon 8 bites játékprogramoknak, amely saját szemszögű nézetével csábította a kalandorokat a Shadowgate kastély halálos csapdákkal és rémisztő teremtményeivel tömött katakombáiba. Az eredetileg Macintoshra készült point and click adventure a játékost, mint egy ősi királyi vonal utolsó leszármazottját hívta életre, legfőbb feladatának pedig a gonosz Warlock Lord elpusztítását jelölte ki. A Shadowgate azért érdemel említést, mert számtalan elhalálozási helyzetet produkált, a sárkánytűztől való elhamvadástól kezdve a farkasnő által történő széttépésen át egészen az ismeretlen világba repítő törött tükröig. A sötétben botorkálást csak a fáklyák cipelése segítette, amely kialvásakor szinte garantáltan a nyakunkat törtük, és a mentett állástól folytathattuk újra a küzdelmet. A Shadowgate remek alapötletével és kiváló, atmoszférikus zenéjével (ne feledjétek, a 8 bites korszakban járunk) egyértelműen a legjobbak közé tartozik, azonban Nintendo 64-es folytatásáról ez már nem igazán mondható el...





Nightshade

Nintendo NES
1991

5. Az ötödik helyezést elérő játékunk ugyanolyan fura, mint a februári toplistánk: a Nightshade valójában egy újabb point and click kalandjáték, ám a szöveges betétekhez bizony már akció is társul. A játékos amellett, hogy a karaktert a kontroller segítségével irányítja, a Select gomb megnyomásával egy sornyi parancsot hozhat elő, amellyel interakcióba léphet a környezettel (examine, pick up, use, stb.) és a felbukkanó gonosztevőkkel is. Utóbbiakkal a megfelelő parancsok kiadásával harcba is bonyolódhat a sztori szempontjából fontos Metro City kerületeiért vívott küzdelemben. A nem éppen népszerű játék másik jellegzetessége a Popularity Meter, ami a karakterekhez és a környezethez fűződő viszonyunk, illetve az ismertségi és népszerűségi indexünk arányában akár könnyítheti, vagy nehezítheti is a dolgunkat. Érdekesség, hogy a Nightshade egy sorozat első tagjaként lett beharangozva, a stílus visszafogott népszerűsége miatt azonban soha nem készült belőle folytatás.





Discworld

Saturn, Playstation
1995-96

4. A Discworld ugyan lecsúszott a dobogós helyezésről, ez mit sem von le a klasszikus játék értékéiből: a korongvilág univerzuma Terry Pratchett népszerű történetein alapul, de a program sajátságos megvalósítása és történeti elbeszélése értelmében nem számít, ha nem ismered a klasszikus alapműveket. Az elbeszélt történet ugyanis csak a környezet megismerését segíti elő, amely a hangulatos párbeszédek megértésével is némi alapozással is remekül elsajátítható. A Guard! Guard! alapsztorira épülő, első Discworld játék születése 1995 közepére tehető, a fejlesztésben pedig olyan személyek is közreműködnek, mint a Monty Pythonból ismerős Eric Idle, aki Rincewind varázsló szinkronhangjának kölcsönzéséért felelős. A bizarr humor és a lúzernek tűnő főhős kalandozása nem mindennapi élményt ígér – talán éppen ezért döntött úgy a Psygnosis, hogy a Sega Saturn mellett Playstation 1-re is megjelenteti a játékot.





BS: The Shadows of the Templars

PS, GBA
1996-2002

3. Ha úgy érzed, hogy egy Párizsba keveredett, eltévelyedett amerikai turista bőrébe bújnál, aki vicces akcentussal próbálja környezetéből kideríteni, mi a csuda folyik körülötte, akkor a Broken Sword a te játékod. A helyzet persze korántsem ilyen mókás, hiszen a Revolution Software többszörösen díjnyertes játékában a főszereplő George Stobbart és Nico Collard duónak számos mitológiai tényeken nyugvó fikciót kell felgöngyölítenie, amelybe a remek forgatókönyvírók összeesküvés-elméleteitől kezdve, a szektákon, gyilkosokon át a Templomos Lovagrendig minden megtalálható lesz. A négy epizódból álló sorozat része kihagyhatatlan alapmű, mellesleg az egyetlen olyan point and click kalandjáték, amely a Nintendo Gameboy Advance zsebkonzolján is tiszteletét teszi.

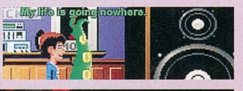




Maniac Mansion

NES
1988

2. A LucasArts mindig is a szöveges kalandjátékok éllovasa volt: mi sem bizonyítja ezt jobban, mint a top tízes listánk első szektora, amely a kiváltságosok birodalmának tornáca. Az 1987-es Maniac Mansion több ízben is forradalmár szerepet öltött magára: az olyan új kalandjáték ideológiák bevezetése, mint a többfajta befejezés, a teljesen eltérő tulajdonságjegyekkel bíró karakterek, vagy az átvezető animációkban megbújó kritikus, nyomravezető események is az ő nevéhez fűződnek. A Ron Gilbert és Gary Winnick duó alkotta mestermű volt az a sikerprogram, amelyhez a SCUMM (Script Creation Utility for Maniac Mansion) kalandjáték motor születését köthetjük, amely az MM megjelenése után még hosszú éveken keresztül ontotta magából a jobbnál jobb történeteket (szám szerint tizenhármat). A B-kategóriás horrorfilmek paródiájaként szolgáló, észvesztően stílusos történet a mikroszámítógépes, majd PC-s siker után a konzolos világban is tiszteletét tette, a kiszemelt platformra pedig a Nintendo NES pályázott. Bár az eredeti változatot a cenzúra alaposan megnyirbálta, a konzolos verzió még így is élvezhető – azonban a teljesség igénye végett mi mégiscsak a PC-s (vagy Amigás) változat kipróbálását ajánljuk.





The Secret of Monkey Island

SEGA CD
1990

1. A második helyezett kapcsán tett LucasArts megjegyzés aligha nyerhetne máshol nagyobb értelmet, mint a dobogó legfelső fokán: minden idők talán legjobb szöveges kalandjátéka, a The Secret of Monkey Island (vagy egyszerűen csak Monkey Island) körül legendák keringenek, amelyek talán nem alaptalanok. A játékot elindítva az ifjú Guybrush Threepwood bőrébe bújva indulhatunk el a kalózzá válás göröngyös útján, ahol hősünk csupa izgalmas, viccekkel és poénokkal teli kalandokat él meg a Karib szigetvilágban, illetve a Monkey Island elnevezésű szigeten. A LucasArts zseniális végterméke a SCUMM motor ötödik gyermeke, a projekt felett pedig a Maniac Mansionból ismerős Ron Gilbert, illetve Tim Schafer és Dave Grossman bábáskodott. A trió munkájának gyümölcse eleinte számítógépeken büntetett, majd a konzolos világ térhódításával együtt a Sega Mega CD kínálatába is beköltözött. Mivel az utóbbi nem aratott túl nagy sikereket (a gép technológiai hátránya és az átirat hibái miatt), a LucasArts úgy döntött, hogy mégsem jelenteti meg a korábban tervbe vett Indiana Jones és Monkey Island 2 SCUMM játékokat a Sega konzoljára. Ettől eltekintve azonban a Monkey Island tekintélye vitathatatlan, s méltán foglal helyet a legjobbaknak járó szentélyben. Áldásunk rá.







Devil May Cry 4

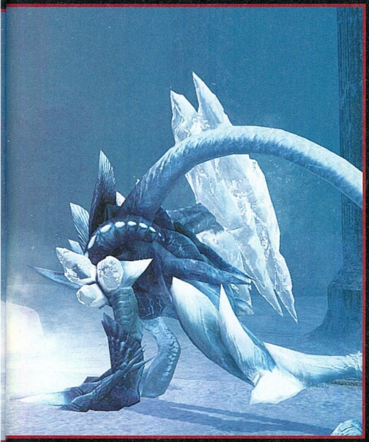


A Capcom és a Konami neve védjegy a videojátékok világában. Ez így van a kezdetek óta, és ahogy elnézem, jó darabig így is marad. Természetesen „a hírnév átka", hogy a két cég valamilyen szinten rivalizál egymással, ezért időnként hasonló stílusú és témájú stuffok is megjelennek a szignójuk alatt. Ott van például a Devil May Cry (Konzol #42), ami 2001-ben hangos üdvrivalgás közepette robbant be a PS2-es piacra, amelyet egyből meg is szerzett magának, miközben hű követők várták az újabb és újabb epizódokat. Hát nem okos a Capcom? Még azelőtt állított vetélytársat a Konami sikerszériájának, a Castlevaniának a Sony kettes gépén, mielőtt annak bármilyen új, 3D-s változata megjelenhetett volna az akkoriban elsőszámúnak számító otthoni gépen.

Mert hát mi volt a DMC? Egyértelműen a Castlevania hagyatékából építkező game, átdolgozva és tupírozva – hiába a körítés, hogy „az új Resident Evil-epizódon dolgoztunk, de... blablabla...". Gótikus környezet, kastély, démonok és egyéb szörnyetegek, fejleszthető karakter, klasszikus akció/platformer játékmenet, mindez pedig gyönyörű megjelenítéssel, valamint egy olyan főhőssel, aki pózerebb Neo-nál, és coolabb bármelyik Belmont leszármazottnál, vagy akár Alucardnál is. Dante skorpió/pók démonokat legyintgetett meg, a levegőből lőtt, miközben alig-alig akart leesni, ezzel ellenállva a gravitáció törvényének – de általánosságban olyan mutatványokat produkált, amelyekre élő ember nem képes, maximum egy videojáték-hős... egy fattyú, aki démoni hatalommal bír, de embervér is csörgedezik ereiben. Egy idő után mindenki Dante bőrébe akart bújni, mindenki a nagy attrakcióra vágyott, ezért nem is csoda, hogy a valóban első osztályú program két folytatást is szült. Ám a valamivel gyengébb második (Konzol #59) és a szintén az előd nyomába nem érő harmadik (Konzol #82) nem váltotta be a reményeket – főleg, hogy utóbbiban a f*sza gyerek Dante időnként vinnyogó, nyavalygó kislánnyá változott. Kérdésessé vált a legenda, kérdésessé vált a teljes sorozat kvalitása. Ám az új generáció beköszöntével a Capcom elhintette a magvakat: lesz új epizód... sőt jobb lesz mint valaha. Tényleg? Ezt már hallottuk. De azért tűkön ültünk, és vártunk. Vártuk, hogy a magból felcseperedjen az, amivé a DMC negyedik része válhat. Egy hattyúdallá, avagy a rút kiskacsává, amely megmutatja, hogy ez a csoda nem sokáig tartott – vagy gyönyörű, színes és szagos virággá, amely bizonyítja, hogy nem volt véletlen a rajongás, nem volt véletlen a hírnév. A válaszra egészen mostanáig kellett várni, hiszen a Capcom jelenlegi üzletpolitikája végett az eleddig exkluzív **Devil May Cry** sorozat **4.** része végre beköszöntött PS3-ra és Xbox 360-ra egyaránt. Fogadjátok szeretettel...

ÁLNOKSÁG, INTRIKA, ÉS A LEGFONTOSABB: SZERELEM

A kisvárosban ünnepség készülődik, a Kard Rendjének főpapja, Sanctus beszédébe kezd, amikor váratlan tragédia történik: egy vörös ruhás férfi merényletet hajt végre az idős férfi ellen, aki holtan esik össze. Hamarosan démonok jelennek meg, és megkezdődne a mészárlás, azonban Nero, az ifjú harcos, illetve Credo, a Rendhez tartozó Szent Lovagok egyike lassan, de biztosan szorítja vissza a természetfeletti lényeket. Ám mielőtt tovább haladnánk a történetben, következzen egy kis karakter-bemutató...



INTERMEZZO

Nero: A harcias és tettre kész fiatalember a várost és környékét védő Szent Lovagok tagja – a társaság a démonok elpusztítását tűzte ki céljául. Megjelenése és stílusa a megszólalásig hasonló a titokzatos „vörös ruhás emberéhez" (akiről mi jól tudjuk, hogy kicsoda), ami megkülönbözteti említett társától, az a rendhez fűződő kapcsolata, és démoni keze, amely kék fényben izzik.

Kyrie: A zeneszerető, és a zenében érvényesülő lány a naivság és kedvesség megtestesülése. Nem mellesleg azért is fontos szereplője a sztorinak, mert Nerót a családjába fogadta, és a fiatalemberrel különleges kapcsolatban áll – egyszerre testvérek, barátok és szerelmesek. A kettőjük közt álló érzelmi szál talán a legfontosabb emberi megnyilvánulás a negyedik részben.

Credo: Kyrie bátyja, a Szent Lovagok generálisa. Rangját kardjával és emberségével vívta ki magának, fontos építőeleme a Rendnek. Nerót ugyanúgy családjába fogadta, ahogy húga is, már csak a fiatalok közt lévő különleges kapcsolatból kifolyólag is.

Sanctus: Az idős főpap a Szent Lovagok generálisa volt, ám jelenleg a Rend letaszíthatatlan és megkérdőjelezhetetlen szavú vezére, aki minden idők legnagyobb vezetőjeként áll a társaság élén. Tudásszomja csillapíthatatlan, bölcsessége határtalan, ám egy nap szörnyű tragédia következik be – gyilkosság áldozatává válik, és testét a Rend főhadiszállására viszik, innentől kezdve semmit nem tudni vele kapcsolatban.

Agnus: Tudományos vezetője a Rendnek, titkos kísérleteket végez a főhadiszállás laborjában, ahol démoni erőkkel foglalkozik, miközben különleges fegyvereket állít elő, miközben ő felel a Rend ikonikus kardjáért, amely különleges hatalommal bír. A furcsa külső mögött megbúvó személyiség azonban nem erősíti a „ne ítélj elsőre" szabályt, hiszen (hamar ki fog derülni, és úgyis sejti mindenki) jól látható, hogy emberünk rosszban sántikál.

És hogy kik vannak még? Ez legyen meglepetés, bár részben úgyis ki fog derülni, plusz a végigjátszás alatt egyéb régi és új karakterekkel is találkozhatsz majd.

ÁLNOKSÁG, INTRIKA, ÉS A LEGFONTOSABB: SZERELEM – MÁSODIK RÉSZ

Szóval ott tartottunk, hogy a Sanctus merénylet áldozatává válik, és mi itt lépünk be a történetbe. Nero megverekszik a „vörös ruhással" (Dante, no – egyébként ez a rész egyben a tréning is), majd az utcára érve nekiesik a démonoknak is, miközben Credo és Kyrie a főhadiszállást célozza meg. Természetesen Nero is útnak indul, ám közben egyre furcsább események részesévé válik, ráadásul a havasban álló kastélyhoz tartozó laboratórium kellemetlen meglepetést rejt – pár újonnan megismert, támadó szándékú lovag innen származik, méghozzá az egyre őrültebbnek tűnő Agnus jóvoltából. Kiderül, hogy a Szent Lovagok a démoni erők egy újfajta hasznosításával foglalkozik, amely „angyallá" változatja a kísérletben résztvevőket. Ám Nero túljár fogva tartója eszén (bár mondjuk inkább úgy, hogy kis segítséggel megszabadul), és erdőkön, valamint rengeteg szörnyszülöttön átvágva magát eljut a főhadiszállásra, hogy szembesüljön élete egyik legnagyobb csalódásával, amelyhez többeknek is közük van, akikben megbízott, és akiket szeretett. De hogy pontosan mi is történik ezután, és hogy Dante mit









keres folyton a nyomában, annak kiderítését Rátok bízom. Annyi legyen elég, hogy a főhadiszállás még csak a „kezdet”, hiába tűnik úgy, hogy lassan kikerekedik a sztori.

EGY KARD, EGY-KÉT PISZTOLY, ÉS A TÖBBI MULATSÁG

A játékmenet a régi, avagy mész, ölsz, feladatokat oldasz meg, mész és ölsz, mész és ölsz. A fejlesztés a szokásos, avagy az orbok és a pálya végeken szerezhető manna segítségével vehetsz mágikus cuccokat (életerő- és mágikus energia-növelő, újraélesztő stb.; valamint kombók, különleges támadások és egyebek), illetve a felszedhető orbokkal a pályák közben fellelhető szobroknál is üzérkedhetsz. Menteni mindig a befejezett pályák után lehet. A harcoknál érdemes egyébként minél látványosabb és összetettebb módon küzdeni, mivel ez értékelve vagyon és a fejlesztésez szükséges mannát ennek tükrében kapod – ahogy aprítasz, a program jelzi, hogy milyen fokozatot érsz el… amennyiben a küzdelem megszakad huzamosabb ideig, vagy sebzést kapsz, visszaesel egy szinttel lejjebb, vagy alapállapotra. Nagyjából ennyit érdemes tudni.

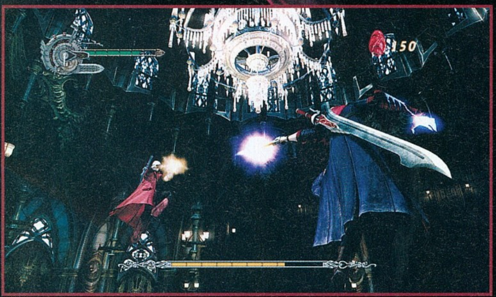
Nero amúgy egy pisztolyt kezel, valamint van egy kardja is, pluszban pedig a démonkarját használja, amellyel ellenfeleit kaphatja el (akár mögéjük is kerülhet, ami az „angyalok” ellen jó stratégia), vagy távoli, magasan lévő helyekre juthat el vele. Idővel a démoni hatalmát is használhatja, ilyenkor jóval erősebbé és gyorsabbá válik, ám ez csak ideiglenes állapot, hamarosan elveszíti erejét, és csak akkor lesz képes annak használatra, ha az életerő alatti csík újra feltöltődött.

Dante (bizony, ha a videók alapján nem lett volna egyértelmű, őt is fogjuk irányítani) hasonló módon vezérelhető, ám Nero után fogjuk igazán érezni vele, hogy „igen, ez az igazi DMC”, hiszen mozdulatai látványosabbak, csapásai jóval gyorsabbak, ráadásul a két megszokott pisztoly, vagy a shotgun is hatásosabb, mint a Nero kezelte egy sima lőfegyver. Kedvenc hősünk a levegőben pörög, kardját forgatja… nem fogunk csalódni, a bőrébe bújva a szokásosnál is jobban felpörögnek majd az események.

TESZT ALATT

Megmondom őszintén, amikor elindítottam a játékot, kicsit csalódott voltam. Picit többet vártam az újgenerációs DMC-től. A város szép, ahogy az épületek is, de valahogy mégsem jött az ismerős érzés, ami azt mondatja velem: „hűűű, ez aztán











odab*szós". Végigsétáltam az első pályákon, élveztem a hóban mászkálást, bár annyira nem nyűgözött le a dolog, főleg, hogy a lábnyomaink eléggé visszafogottan teljesítenek. A barlangok szintén nem győztek meg, ahogyan az azt követő épületek sem, bár a végén megjelenő tűzdémon már megdobogtatta a szívem… „igen, ez ismerős érzés, igazi DMC-s főellenség szaga van a dolognak". A későbbi kastély olyan volt, mint amit már sokszor láttam, továbbra sem dobtam magam hanyatt tőle, bár tény, hogy a feladatok egy része tetszetősnek bizonyult (pörgő és forgó, pengékkel teli „pajzs", ami fegyver és kulcs is egyben stb.), ami azonban ezek után következett, az maradéktalanul meggyőzött arról, hogy ez az epizód végre méltó folytatása lesz a DMC-nek.

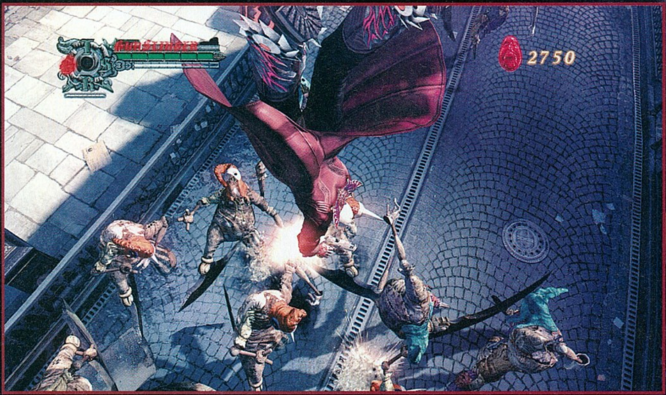
A történet alakulása már alapjában borzongató (részben köszönhető ez a zseniálisan elkészített átvezetőknek is – jól kidolgozott karakterek, emberi érzelmek), ám amikor betettem a lábam az erdőbe, az volt az igazi vizuális és hangulati orgazmus. Képzeljétek el a Metal Gear 3 dzsungelét újgenerációs grafikával! Nagyjából hasonló az eredmény, bár azt hozzá kell tenni, hogy ezúttal nem „él" annyira a környezet, de így is nagyon látványos a dolog. Ragyog a nap, mi keressük a helyes utat, miközben démonok támadnak ránk… tavak és folyók mellett haladunk el, végül pedig egy tisztáson egy nyitott pokoli kapura lelünk, ahonnan egy növény-sárkány-nő démon támad ránk.

Innentől csak pár lépés a főhadiszállás. A szél elsötétedett faleveleket fúj el mellettünk – érezzük a pusztulás szagát a levegőben… az elmúlást, és érezzük a közeli végjátékot. Ám a nagy csattanók és meglepetések, illetve a hihetetlen érzelmi töltettel rendelkező átvezetők ellenére ez utóbbi még nem jön el. Minden kezdődik „elölről", bár ez nem teljesen igaz, viszont jól hangzik. Amúgy a főhadiszállás az egyik legszebb része a játéknak, ráadásul ezen a pályán borzalmasan durva jelenetek követik egymást szüntelen. Lovagok… „angyalok" jelennek meg, majd lassított felvételen démonok esnek nekik, hogy utána mi is csatlakozzunk a harchoz. Árulások, intrikák és csalódások szemtanúi és részesei leszünk, miközben szerelmünk egyre távolabb kerül tőlünk, hiába tűnik úgy, hogy már csak kevés választ minket el tőle. És végül feltámad az Isten, ami nem más mint… de ezt hagyjuk.

LETESZTELVE

Vége. Jött és ment, de belül megmaradt. Nagyjából úgy, ahogy az első rész is, és ez egyben értékelés is lehetne, hiszen mindez sokat jelent. Egyszerűen borzongató a játék, amely ugyan egy hagyományos platformer, mégis monumentálisabb















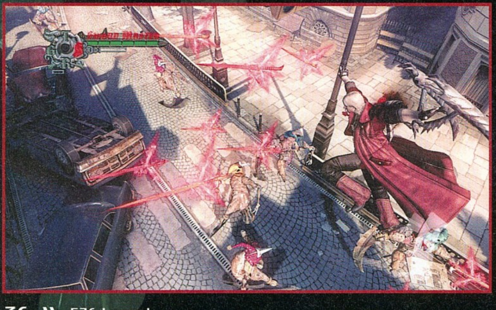


és lenyűgözőbb társainál. Mert hát mit is várunk el egy DMC epizódtól? Esztelen öldöklést, fejlesztgetést, némi logikai feladványt, teljes képernyőket betöltő főellenfeleket, agyatlan pózerkedést. Mindezt megkapjuk, ráadásul nem is akármilyen minőségben.

Oké, oké… a kamerakezeléssel még mindig vannak gondok, vagyis inkább az irányítással, mivel ha a kamera vált, hajlamosak vagyunk pont az ellenkező irányba menni, mint amerre szeretnénk. Ez már megszokott (esküszöm, még hiányozna is, ha nem lenne). Megszokott a többnyire jelenlévő linearitás is, amelynek köszönhetően nem fogunk túl sokat keresgélni, amennyiben elvesznénk négy lehetséges út között – a nagy tájak szinte mindig csalókák, mivel a szűk ösvényről mondhatni, hogy soha nem térhetünk le. Ez a sok megszabás igazából akkor dühítő, amikor ott van előttünk egy hívogatóan és csábító, tiszta vizű szökőkút, ami utunk közepén áll, ám abba mégsem csobbanhatunk bele… nem, még csak rá sem állhatunk. Pedig ott van előttünk, simán ugrunk akkorát, hogy beleessünk, de mintha láthatatlan falba ütköznénk – egyszerűen tehetetlenek vagyunk. Ez a 2008-as év videojátékos szabadsága? Na kérem, ennél azért többre vágynék. Bár a grafikai megjelenítés túlnyomórészt szép, tiszta, csillogó és villogó, valahogy nekem az árnyékok és a hajak (jól van na, én megnézem azt is, mert azért adjuk meg a módját) nem jöttek be. Túl nagyok az elvárásaim? Nem hiszem, elvégre újgenerációs játékról van szó, amely ráadásul nem mozgat meg 40-50 karaktert egyszerre, és nincsenek benne hihetetlenül hatalmas nyitott terek. De ne legyünk szívtelenek, és egyből tegyük is hozzá a dologhoz, hogy aki negatívumokat akar találni, ennél többet nem nagyon fog. És akkor most lássuk a pozitívumokat.

Non-stop akció, pörgős diadalmenet az akciójátékok díszes panteonjába. Ám választásod még így is van… túl sok az öldöklés? Nem muszáj ám mindenhol kinyírni mindenkit, van olyan hely, ahol simán tovább is mehetsz. Persze, a fejleszthetőség rovására megy a dolog, de valamit valamiért, a játékot így is és úgy is kipörgetheted.

A mozgások kecsesek, a karakterekkel szinte táncolsz. Felugrasz a levegőbe, és lősz párat, majd kardéllel lefelé lecsapsz, és úgy zuhansz rá ellenfeledre, hogy utána felcsapjad a levegőbe, és utána repülj… újra le, és jobbra-balra mozdulva, néha előre vetődve támasz tovább. Tánc ez… ugyan halálos, ám meseszép és fennkölt – olyan, amilyennek egy igazi küzdelemnek lennie kell. És ha jó harcos vagy, és tudod már a megfelelő fogásokat, nem lesz egysíkú a küzdelem, nem fogod unni a bunyókat. Élvezni fogod, sőt a tökéletességre fogsz vágyni. Ezzel hosszabbítod meg a játékidőt…













…amely így sem rossz. Tíz óra feletti kaland vár rád, még egyszeri végigjátszás esetén is, akár a legkönnyebb fokozaton kezdve. De ha a komoly kihívásokat kedvelő játékos vagy, a játékidő megtoldható, ráadásul nekiállhatsz az időrekordok leverésének, vagy a pályavégi összegzések tökéletesítésének, esetleg a világhálós rangsorolásnak, és máris hosszú-hosszú időre le fog kötni a játék, amely nem mellesleg igazi élményekkel gazdagít.

Bizony, élmény van bőven. A programra jellemző az ázsiai mentalitás, a sok-sok emberi érzelem megjelenítése, amelyek nem csak úgy megjelennek a „vásznon”, de hatnak is a felhasználóra. Részesévé válsz a történetnek, és küzdesz azokért és azokkal szemben, akiket megszerettél, és akiket rossznak látsz. Ez a valódi interaktív szórakozás, hiszen a DMC nem csak egy játék, amit irányítasz. Nem, *a Devil May Cry egy magasztos és monumentális mese*, amelynek bizonyos részeit ugyan irányíthatod, ám igazából csak *egy apró, de mégis fontos porszeme vagy a gépezetnek*, amely önmagától működik, és közben terelget az elkerülhetetlen vég felé. Élmény, ami maradandó.

MARTIN BELESZÓL!

Vonjunk be mindenkit a videojátékba. Adjunk kontrollert mindenki kezébe, töltse be a levegőt a hangos zsivaj, örüljön, szórakozzon együtt kicsi és nagy a nagyszoba közepén ugrándozva. Oké, legyen. De legyen egyensúly! Akkor kapjuk meg mi, HARDCORE gamerek is a mindennapi betevőnket! Csattogjon a penge, dörögjön a shotgun, kattogjon az automata pisztoly, repkedjenek a csonkolt végtagok, fröcsköljön a démonvér, tomboljon a földöntúli zene, perzseljen a tűz. Dante akarok lenni, a gizda démonvadász, kaján vigyorral az arcomon, felgyorsult szívveréssel akarom szeletelni a több emelet magas dögöket, szemtelenül a halál arcába akarok röhögni, kopott motoros csizmával fenékbe billentetni a pokol teremtményeit. Lazán szeletelni az angyalokat, kitépni egy tollat a szárnyukból, majd a hajamba tűzni, nevetve kiköpni egyet oldalra – egy intés, gyertek köcsögök –, aztán osztani őket tovább. Ez nem babazsúr. Ez nem casual shit. Ez haver a Devil May Cry 4 – mert a Capcom még emlékszik rá, hogyan kell igazi videojátékot csinálni!

Szeretnél hős lenni? Az lehetsz. Az általad irányított karakterek mindenben megfelelnek annak, amit a szó jelent. Emberiek, ám mégis megközelíthetetlenek, és jóval többek nálunk. Dante és Nero a jégverés erejével csap le, úgy száguld tovább, mint egy tornádó, ám közben felfedi könnyed oldalát is. És ezt szeretjük benne/bennük. Ha kell, egy kézzel csapja vissza a kapukon behatolni akaró démonokat, ha kell, játszva rúgja vissza a hatalmas főellenfél tojásait – mintha csak focizna. Ráadásul mindezt teszi a felnőtteknek érthető és feldolgozható módon. Elvégre a leszbikus tündérek, amelyek végül csapdát jelentenek, kikhez szólnak? Nem, nem a gyerekekhez. Lehetsz tehát 16 vagy 40, a DMC ugyanúgy emlékezetes kaland lesz számodra, nem számít az életkorod.

És egy utolsó pont. Zene és hangulat. Mindkettő remekel. A csodás orgonaszó, a mesteri és rideg industrial muzsika, amely akár elidegenítő hatású is lehet… elixír a fülnek, gyógyír a léleknek. A hangulat pedig üt. Nagyot. Letehetetlen és szinte hibátlan. A tipikus „ezt a pályát még végigviszem” hangulatról van szó, ami nem enged. Egészen addig, míg meg nem fejtesz minden rejtélyt és rejtvényt. ***Kötelező? Az!***

Hibái ellenére tehát a Devil May Cry 4 igazi „must have” csoda. Ha szeretted az előző részeket (leginkább az elsőt), vagy önmagában a stílus az, amit kedvelsz, csak ajánlani tudom a programot. Az esztelen öldöklés; a történet, a fejlődés, és a lehetőségek kiegészítik egymást. Minden pálya új élménnyel gazdagít. Megmondom őszintén, hogy bár a Capcom kiosztott egy „ezt és ezt tilos leközölni” listát, nem ez volt az, ami miatt a lehető legködösebben fogalmaztam, és ami miatt a lehető legkevesebbet árultam el. Azért tettem így, mert szeretném mindenkinek meghagyni azt az élményt, amit a játék nyújt. Mert számomra nagyszerű szórakozás volt a végigjátszás, és ezt az érzést, illetve a sok-sok (nem félelem okozta) borzongást nem akarom elvenni senkitől.

Ugyan a teszt a PS3-as tesztlemez alapján lett megírva, Martinnál volt lehetőségem belenézni a 360-as verzióba is, és a játék abszolút ugyanaz volt, sem grafikai, sem egyéb eltérést nem tapasztaltam. Tessék szépen lecsapni rá, elvégre a pontszám csak részben takarja a valóságot. A lap alján látható 9 pont ugyanis 10 is lehetne. Csak a leírt negatívumok miatt nem az, de ezek apróságok. Tapasztaljátok meg, és élvezzétek ki. Megéri. Köszönjük Capcom.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com

DEVIL MAY CRY 4

CAPCOM
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS3 — 1 játékos, dd 5.1, 720p/1080i

X360 — 1 játékos, dd 5.1, 720p/1080i

✔ látványos, hangulatos, pózer… méltó folytatása a klasszikus első résznek
X a megszokott, apró negatívumok

PS3 X360
9 pont


KINGDOM UNDER FIRE
CIRCLE OF DOOM


DEVIL MAY CRY

PS2 KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

NBA 2K8

Csapatok megnyitása:
Menj a kód részleghez a Features-ön belül, majd add be az alábbi kódok bármelyikét.
2ksports – 2K Sports csapat megnyitása
nba2k – NBA Development csapat megnyitása
payrespect – ABA labda megnyitása
vcteam – Visual Concepts csapat megnyitása
NHL 2K8
2007-2008-as mezek megnyitása:
A Menüből menj az Options-be, és kattints rá, hogy megnyisd a 2007-2008-as mezeket. Üsd be az alábbi kódot hozzá: S6j83RMk01

NEED FOR SPEED PROSTREET

Passwordok:
Menj az „enter codes" részlegbe a menüben, és add be az alábbi kódok bármelyikét:
1MA9X99 – 2,000 kredit megnyitása
1Mi9K7E1 – 10,000 kredit megnyitása
REGGAME – 10,000 kredit megnyitása
W2iOLLO1 – 4000 kredit megnyitása
SAFETYNET – 5 javító érme megnyitása
L1iS97A1 – 8,000 kredit megnyitása
CASTROLSYNTEC – Castrol Syntec vinil megnyitása
horsepower – Dodge Viper SRT10 megnyitása
WORLDSLONGESTLASTING – Dodge Viper SRT10 megnyitása a garázsban
CASHMONEY – 10,000 kredit megnyitása
ENERGIZERLITHIUM – Bónusz vinil matrica megnyitása
ZEROZEROZERO – Coke Zero Golg GTI megnyitása a Career módban
MITSUBISHIGOFAR – Mitisubishi Lancer Evolution megnyitása a Career módban
UNLOCKALLTHINGS – Térkép, kocsik (Dodge Viper SRT10, 2004 Pontiac GTO, Chevrolet Cobalt SS és Nissan 240SX), valamint 4-es szintű alkatrészek megnyitása
ITSABOUTYOU – Progressive vinil megnyitása

King kocsik megnyitása:
Ahogy haladsz előre a játékban, kihívod az 5 királyt (Showdown, Drag, Drift, Grip és Speed). ha legyőzted őket, megkapod a kocsijukat jutalomnak.
06 Mustang GT (Karol Monroe) megnyitása – Győzd le a Drag királyt a Career módban
08 Evo X (Ryo Watanabe) megnyitása – Győzd le a Showdown királyt a Career módban
08 M3 E92 (Ray Krieger) megnyitása – Győzd le a Grip királyt a Career módban
65 GTO (Nate Denver) megnyitása – Győzd le a Speed királyt a Career módban
95 RX-7 (Aki Kimura) megnyitása – Győzd le a Drift királyt a Career módban

TONY HAWK'S PROVING GROUND

Megnyitható cheatek:
Add be az alábbi kódokat az options menüben a főmenün belül.
FOREVERNAILED – 100% Branch teljesítés
THEMISSING – Láthatatlan ember
TINYTATER – Mini deszkás
AINTFALLIN – Bail nélkül
MAGICMAN – Deszka nélkül
STILLAINTFALLIN – Tökéletes manual
AINTFALLIN – Tökéletes csúszás
BOOYAH – Szuper check
MYOPIC – Végtelen fókusz
SUPERSLASHIN – Végtelen hasító grind

Megnyitható cuccok:
Add be az alábbi kódokat az options menüben a főmenün belül.
NEEDSHELP – 50 Extra Skill pont megnyitása
GIVEMESTUFF – Minden CAS tárgy megnyitása
LETSGOSKATE – Minden deszka megnyitása
OVERTHETOP – Minden vicces tárgy megnyitása
WATCHTHIS – Minden játék videó megnyitása
SWEETSTUFF – Minden Lounge Bling tárgy megnyitása
LAIDBACKLOUNGE – Minden Lounge téma megnyitása
IMGONNABUILD – Minden rigger darabka megnyitása
LOTSOFTRICKS – Minden speciális trükk elérhetővé válik
TRIPPY – Minden videó editor effektus megnyitása
PUTEMONTOP – Minden videó editor textúra megnyitása
BEEFEDUP – Maximális stat pontok megnyitása

Megnyitható szintek:
Add be az alábbi kódokat az options menüben a főmenün belül.
THEINDOORPARK – Air és Space múzeum megnyitása
THEPREZPARK – FDR szint megnyitása
THELOCALPARK – Lansdowne szint megnyitása

Megnyitható deszkások:
Add be az alábbi kódokat az options menüben a főmenün belül.
CRAZYBONEMAN – Boneman deszkás megnyitása
MOREMILK – Bosco deszkás megnyitása
NOTACAMERA – Cam deszkás megnyitása
THECOOP – Cooper deszkás megnyitása
SKETCHY – Eddie X deszkás megnyitása
PILEDRIVER – El Patinador deszkás megnyitása
FLYAWAY – Eric deszkás megnyitása
RABBIES – Mad Dog deszkás megnyitása
INTERGALACTIC – MCA deszkás megnyitása
NOTADUDE – Mel deszkás megnyitása
LOOKSSMELLY – Rube deszkás megnyitása
MOVERS – Shayne deszkás megnyitása
DAPPER – Spence deszkás megnyitása
SHAKER – TV producer deszkás megnyitása

Megnyitható karakterek:
Minden karakterhez kategóriánként szükség lesz legalább AM-re. Amint elérted ezt a fokozatot egy küldetésnél, rögtön megnyílik az adott titkos karakter, és vele együtt további videók.
El Patinador megnyitása – Érj el legalább AM fokozatot minden Rigger kihívásnál
Judy Nails megnyitása a Guitar Hero-ból – Érj el legalább AM fokozatot minden Career kihívásnál
MCA megnyitása a Beastie Boys-ból – Érj el legalább AM fokozatot minden Hardcore kihívásnál

PS3 KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

BLADESTORM: THE HUNDRED YEARS' WAR

Végtelen muníció:
Minden egységgel, amelynek van muníciója (vagyis olyan fegyveresek, akiknek meghatározott számú utánpótlásuk van, pl. íjászok, dárdások, késhajítók stb.) várj addig, míg ki nem fogytak. Nyomd meg az X-et, hogy kiléphess az egységből, és várd meg, míg az AI elszakítja őket a csoporttól. Ezután térj vissza velük, és körülbelül 10-10 egységgel nő a muníciójuk (tehát nem töltődik vissza teljesen). Ha kifogytál, bármikor elhagyhatod a csapatot, várhatsz, és újra csatlakozhatsz. Ezt akárhányszor megteheted.

BLAZING ANGELS 2: SECRET MISSIONS OF WWII

Kódok:
A kódot a gépek és küldetések megnyitására a főmenüben kell beadni, ahol bemehetsz a Campaign módba, Hangar-ba, Options-be, és a többi részlegbe. Két másik kód beadásához le kell pauzálnod a játékot és küldetés közben megadnod.
Tartsd lenyomva az L2-t, majd nyomd meg az L1, L1, R1-et. Engedd fel az L2-t, tartsd lent az R2-t, majd nyomd meg az R1, R1, L1-et – Törés növelése vagy visszaállítása
Tartsd lenyomva az L2-t, és nyomd meg a Négyzetet, Háromszöget, Háromszöget és Négyzetet. Engedd fel az L2-t, majd tartsd lenyomva az R2-t, és nyomd le a Háromszöget, Négyzetet, Négyzetet és Háromszöget – Isten mód bekapcsolva vagy kikapcsolva
Tartsd lenyomva az L2-t és R2-t együtt, majd nyomd meg az Négyzetet, L1-et, R1-et, Háromszöget, Háromszöget, R1-et, L1-et és Négyzetet – Minden gép és küldetés megnyitása

BURNOUT PARADISE

Speciális kocsik megnyitása:
A kódok aktiválásához legalább A osztályú jogsi szükséges.
B179 8M20 XA09 80FF – GameStop UK kocsi megnyitása
E60J 8Z7T MS8L 51U6 – Steel Wheels GT kocsi megnyitása
G23X 5K8Q GX2V 04B1 – Steel Wheels Concept kocsi megnyitása
bestbuy – Legjobb vételű kocsi megnyitása (A rangú jogsival kell rendelkezni az offline használathoz)
circuitcity – Circuit City kocsi megnyitása (Burnout Paradise jogsival kell rendelkezni az offline használathoz)
gamestop – Gamestop kocsi megnyitása (A rangú jogsival kell rendelkezni az offline használathoz)
Z891 4K88 IN25 79AA – PAL „Steel Wheels" GT kocsi megnyitása (Burnout Paradise jogsival kell rendelkezni az offline használathoz)
walmart – Walmart kocsi megnyitása (Burnout Paradise jogsival kell rendelkezni az offline használathoz)

Extra festések:
Arany festés – Szerezd meg az Elite jogsit
Platinum festés – Szerezd meg az Elite jogsit 100 %-os teljesítéssel

CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE

Credits utáni események:
Játszd végig a játékot tetszőleges nehézségi szinten, és hagyd a credits-et lefutni. Ha vége, egy további küldetés fog elkezdődni.

A küldetés helyszíne az elnöki különgép lesz, ahol banditák hordáján kell átverekedned magadat, hogy megmentsd a V.I.P.-t, majd 2 percen belül elmenekülhess a repülőről.

Árkád mód megnyitása:
Teljesítsd a játékot tetszőleges nehézségi szinten. Két alopciót választhatsz: Full Challenge vagy Level Challenge.

Intel darabkák gyűjtése:
A cheateket nem passwordok beütésével aktiválhatod, hanem az összesen 30 elszórt Intel darabka begyűjtésével. Minél többet találsz, annál több cheathez férhetsz hozzá. Balra találod az adott cheatet és a hozzá tartozó magyarázatot, jobbra pedig, hogy hány Intel darabka szükséges hozzá.
„A Bad Year" cheat – Ellenség darabokra robban, ha belelősz – Gyűjts össze 15 Intel darabkát
„Cluster Bombs" cheat – Egy frag gránát robbanása öttel ér fel – Gyűjts össze 10 Intel darabkát
„CoD Noir" cheat – Játszd a játékot fekete-fehérben – Gyűjts össze 2 Intel darabkát
„Infinite Ammo" cheat – Végtelen töltény – Gyűjts össze 30 Intel darabkát
„Photo-Negative" cheat – Negatív (invertált) játékszínek – Gyűjts össze 4 Intel darabkát
„Ragtime Warfare" cheat – A játék stílusra egy öreg némafilmre emlékeztet – Gyűjts össze 8 Intel darabkát
„Slow-Mo Ability" cheat – 40 %-os játéksebesség – Gyűjts össze 20 Intel darabkát
„Super Contrast" cheat – A játék kontrasztjának növelése – Gyűjts össze 6 Intel darabkát

DYNASTY WARRIORS: GUNDAM

Extra karakterek és Mobile szerelések:
Tetszőleges Mobile öltözék megnyitása egy pilótának – Teljesítsd a sztori módot legalább egyszer
Char's Gelgoog megnyitása – Teljesítsd Amuro Ray Official módját
Char's Zaku II megnyitása – Teljesítsd Char Aznable Official módját
Gundam Mk-II (fekete) megnyitása – Teljesítsd Kamille Bidan Official és Heero Yuy Original módját
Gundam ZZ megnyitása – Teljesítsd Judau Ashita Official módját
Hyaku Shiki (arany Gundam) megnyitása – Teljesítsd Char Aznable Official módjának 4-es küldetését
Master Asia és Master Gundam megnyitása – Teljesítsd Domon Kasshu Original módját
Milliardo Peacecraft és Epyon megnyitása – Teljesítsd Heero sztoriját az Original módban
Musha Gundam megnyitása – Teljesítsd az Original módot mind a 6 főhőssel (Amuro, Kamille, Judau, Domon, Heero és Loran)
Official: Char Aznable megnyitása – Teljesítsd Amuro Ray Official módját
Official: Haman Karn megnyitása – Teljesítsd Kamille Bidan Official módját
Official: Paptimus Scirocco megnyitása – Teljesítsd Judau Ashita Official módját
Original: Amuro Ray megnyitása – Teljesítsd Amuro Ray Official módját
Original: Char Aznable megnyitása – Teljesítsd Char Aznable Official módját
Original: Elpe Puru megnyitása – Teljesítsd Judau Ashita Official és Domon Kasshu Original módját
Original: Emma Sheen megnyitása – Teljesítsd Char Aznable Official és Rolan Cehack Original módját
Original: Haman Karn megnyitása – Teljesítsd Haman Karn Official módját
Original: Jerid Messa megnyitása – Teljesítsd Kamille Bidan Official módját és Heero Yuy Original módját
Original: Judau Ashita megnyitása – Teljesítsd Judau Ashita Official módját
Original: Kamille Bidan megnyitása – Teljesítsd Kamille Bidan Official módját
Original: Paptimus Scrirocco megnyitása – Teljesítsd Paptimus Scirocco Official módját
Original: Puru Two megnyitása – Teljesítsd Elpe Puru Original módját
Original: Roux Louka megnyitása – Teljesítsd Judau Ashita Original és Haman Karn Offical módját
Qubeley megnyitása – Teljesítsd Judau Ashita Official módját
Qubeley Mk-II (vörös) megnyitása – Teljesítsd Elpe Puru Original és Rolan Cehack Original módját
Qubeley Mk-II(fekete) megnyitása – Teljesítsd Judau Ashita Official ésDomon Kasshu Original módját
The O megnyitása – Teljesítsd Kamille Bidan Official módját

LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA

Karakterek és extrák megnyitása:
Menj a bárba Mos Eisley Cantina-ban. A Code részlegben add be az alábbi passwordokat. Megjegyzés: Az alábbi passwordok csupán megnyitják a karaktereket és extrákat, de továbbra is meg kell venni őket.
ACK646 – Ackbar admirális megnyitása
KPF958 – Harcos droid parancsnok megnyitása
GGF539 – Boba Fett fiú megnyitása
HHY697 – Nass főnök megnyitása
QRN714 – Tarpals kapitány megnyitása
BRJ437 – Disguise megnyitása
AAB123 – Droid Tri-Fighter megnyitása
CLZ738 – Force Grapple megnyitása
PMN576 – Grevious tábornok megnyitása
ZZR636 – Greedo megnyitása
GIJ989 – IG88 megnyitása
GUA850 – Birodalmi őr megnyitása
HUT845 – Birodalmi hajó megnyitása
KLJ897 – Jango Fett megnyitása
MUN486 – ki Adi Mundi megnyitása
LUM521 – Luminara megnyitása
VBJ322 – Padme megnyitása
EVILR2 – R2-Q5 droid megnyitása
NBN431 – Stormtrooper megnyitása
PRX482 – Taun We megnyitása
INT729 – Tie Interceptor megnyitása
BDC866 – Keselyű droid megnyitása

Jedi bowling:
Menj a Cantina főtermébe. Használd az erőt a kék üvegeken a földön. Ha mind megvan, egy bowling labda fog megjelenni. Használd az erőt rajta, és jutalomban lesz részed.

Indiana Jones megnyitása:
Hogy megnyisd Indiana Jones-t, a Cantina bónusz termébe kell menned, onnan pedig menj a „Trailers" kapuhoz. Nézd végig az Indiana Jones trailert, és máris megveheted a karaktert 50 ezerért.

MEDAL OF HONOR: AIRBORNE

„Code Entry" képernyő, végtelen töltény és életerő visszatöltése:
Add be az alábbi kódokat egy szinten pauzálás nélkül. FONTOS: Bármilyen cheat használata megvonja a mentés lehetőségét!
Tartsd lenyomva az L1-et és R1-et, majd add be a Négyzet, Kör, Háromszög, X, X kombinációt – „Code Entry" képernyő megnyitása
Miután beléptél a „Code Entry" képernyőbe, engedd fel az R1-et és L1-et, majd tartsd lenyomva újra az R1-et és L1-et, és add be a Háromszög, Négyzet, Négyzet, Háromszög, X, Kör kombinációt – Életerő visszatöltése
Miután beléptél a „Code Entry" képernyőbe, engedd fel az R1-et és L1-et, majd tartsd lenyomva újra az R1-et és L1-et, és add be a Kör, Kör, Háromszög, Négyzet, X, Háromszög kombinációt – Végtelen töltény

MOTORSTORM

Cheat:
Hogy beadd a kódot, egyszerűen tartsd lenyomva az összes alábbi gombot. Azon túl, hogy az analóg gombokat is kattanásig nyomod (L3 és R3), a megfelelő irányba is kell tolnod őket. Add be Pause közben a Big Head kódot, az Everything kódot pedig a főmenüben. Egy jellegzetes hangot fogsz hallani, ha helyesen adtad be.
Pauzáld le a játékot, majd tartsd lenyomva L1+L2+R1+R2+R3 (közben told jobbra)+L3(közben told balra) gombokat – Nagy fejek (ATV-seknél és motorosoknál)
tartsd lenyomva L1+L2+R1+R2+L3(közben told jobbra)+R3(közben told balra) gombokat – Single player Mirror (tükör) mód megnyitása
A főmenüben tartsd lenyomva az L1+L2+R1+R2+R3(közben told fel)+L3(közben told le) gombokat – Mindent megnyit

NBA 2K8

Csapatok megnyitása:
Menj a kód részleghez a features-en belül, majd add be az alábbi kódok bármelyikét.
2ksports – 2K Sports csapat megnyitása
nba2k – NBA Development csapat megnyitása
payrespect – ABA labda megnyitása
vcteam – Visual Concepts csapat megnyitása

NEED FOR SPEED PROSTREET

Passwordok:
Add be a kódokat a Career menüben (Pre-Patch), a „Code Entry" részlegben.
1Mi9K7E1 – 10,000 dollár megnyitása
REGGAME – 10,000 dollár megnyitása
CASHMONEY – Extra 10,000 dollár lett a kontódhoz adva
CASTROLSYNTEC – 10,000 dollár Castrol Syntec bónusz vinil megnyitása
1MA9X99 – 2,000 dollár megnyitása
W2iOLLO1 – 4,000 dollár megnyitása
L1iS97A1 – 8,000 dollár megnyitása
SAFETYNET – 5 javító jegy megnyitása
ITSABOUTYOU – Audi TT 3.2 Quattro megnyitása a career garázsban
ENERGIZERLITHIUM – Bónusz Energizer Lithium vinil megnyitása
WORLDSLONGESTLASTING – Dogde Viper megnyitása a career garázsban
HORSEPOWER – K&N bónusz vinil megnyitása
MITSUBISHIGOFAR – Lancer Evo megnyitása a career garázsban
ZEROZEROZERO – Pre-tuned Grip Coke Zero Golf GTI megnyitása a garázsban, valamint bónusz Coke Zero vinil
LEIPZIG – (ismeretlen hatás)
UNLOCKALLTHINGS – Bónuszok megnyitása (4-es szintű alkatrészek is)

Szabad kocsijavítás:
Győzd le Grip Kinget, Speed Kinget, Drift Kinget, Drag Kinget, és Showdown Kinget tetszőleges sorrendben, hogy szabad javítást érdemelj az összes kocsid számára.

NFS Carbon adat bónusz:
Ha van egy PS3-as NFS Carbon mentésed, kapsz egy üzenetet, melyben megköszönik, hogy játszottál a régebbi NSF részekkel. Ugyanakkor kapsz jutalmul extra javító jegyeket, és egy teljes javító jegyet.

TONY HAWK'S PROVING GROUND

Cheatek 1:
A főmenüben menj az options menübe. Ott találnod kell egy Cheats opciót, ahova belépve megadhatod az alábbi passwordokat.
FOREVERNAILED – 100%-os Branch teljesítés
TheIndoorPark – Air és Space múzeum megnyitása
ThePrezPark – FDR szint megnyitása
TheMissing – Láthatatlan deszkás
THELOCALPARK – Lansdowne szint megnyitása
TinyTater – Mini deszkás
MagicMan – Nincs deszka

STILLAINTFALLIN – Tökéletes manuál
AintFallin – Tökéletes csúszás
CRAZYBONEMAN – Játssz mint Boneman
MoreMilk – Játssz mint Bosco
NotACamera – Játssz mint Cam
TheCoop – Játssz mint Cooper
Sketchy – Játssz mint Eddie X
Piledriver – Játssz mint El Patinador
Flyaway – Játssz mint Eric
Rabbies – Játssz mint Mad Dog
INTERGALACTIC – Játssz mint MCA
Booyah – Szuper Checking
Myopic – Végtelen fókusz
SUPERSLASHIN – Végtelen hasító Grind

Cheatek 2:
A főmenüben menj az options menübe. Ott találnod kell egy Cheats opciót, ahova belépve megadhatod az alábbi passwordokat.
needshelp – 50 extra skill pont megnyitása
GiveMeStuff – Minden create-a-skater- tárgy megnyitása
LetsGoSkate – Minden deszka megnyitása
OverTheTop – Minden vicces cucc megnyitása
WatchThis – Minden játék videó megnyitása
SweetStuff – Minden lounge bling tárgy megnyitása
LAIDBACKLOUNGE – Minden lounge téma megnyitása
IMGONNABUILD – Minden rigger darabka megnyitása
LOTSOFTRICKS – Minden speciális trükk elérhető
Trippy – Minden videó editor effektus megnyitása
PutEmOnTop – Minden videó editor textúra megnyitása
BeefedUp – Maximum stat pontok megnyitása
NotADude – Játssz mint Mel
LooksSmelly – Játssz mint Rube
Movers – Játssz mint Shayne
Dapper – Játssz mint Spence
Shaker – Játssz mint TV producer

WII KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

BOOGIE

Megnyitható dalok és szintek:
Ha teljesíted az egyes karakterek Story módjait, egy-egy extra dalt nyithatsz meg a Karaoke és a Dance módba egyaránt. Teljesítsd mind az 5 sztorit, hogy megnyisd a rejtett szintet.
„Boogie Oogie Oogie" dal megnyitása – Teljesítsd Bubba sztoriját
„Dancing in the Street" dal megnyitása – Teljesítsd Julius sztoriját
„ Love Shack" dal megnyitása – Teljesítsd Lea sztoriját
„SOS" (Rescue Me)" dal megnyitása – Teljesítsd Jet sztoriját
„Tu y Yo" dal megnyitása – Teljesítsd Kato sztoriját
„Big Dub Hustle Club" dal megnyitása – Teljesítsd mind az 5 sztorit

LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA

Minden extra karakter és egyéb bónusz megnyitása:
Ha a Mos Eisley Cantina-nál kezded a játékot, menj a bárba, ahonnan kiválaszthatod az „ENTER CODE" opciót. Add be az alábbi kódokat, hogy megnyiss néhány extrát.
HHY697 – Nass főnök megnyitása
QRN714 – Tarpals kapitány megnyitása
DDD748 – Count Dooku megnyitása
EUK421 – Darth Maul megnyitása
BRJ437 – Disguise megnyitása
AAB123 – Droid Tri-Fighter megnyitása
EWK785 – Ewok megnyitása
CLZ738 – Force Grapple Leap megnyitása
PMN576 – Grevious tábornok megnyitása
ZZR636 – Greedo megnyitása
HUT845 – Birodalmi hajó megnyitása
EVILR2 – r2-q5 droid megnyitása
INT729 – Tie Interceptor megnyitása
NBN431 – Stormtrooper megnyitása
GIJ989 – IG88 megnyitása
KLJ897 – Jango Fett megnyitása
DBH897 – Tiefighter megnyitása
BDC866 – Keselyű droid megnyitása
PLL967 – Watto megnyitása
584HJF – Zam Wesell megnyitása
UUU875 – Zam Speederjének megnyitása

Indiana Jones megnyitása:
Van egy további elérhető karakter a boltban, de pusztán a normális játék során nem nyitható meg.
Nenj a Bónosz terembe a Cantinán belül, majd menj a „Trailers" kapuhoz. Nézd végig a „Lego Indiana Jones" trailert, és ezután már meg is veheted Indiana Jones-t.

NEED FOR SPEED PROSTREET

Passwordok:
Az Options menüben válaszd ki a Codes részleget, majd add be az alábbi kódok bármelyikét.
CASHMONEY – $10,000 megnyitása
SAFETYNET – 5 szabad javítás
1MI9K7E1 – $10,000 megnyitása
REGGAME – $10,000 megnyitása
1MA9X99 – $2,000 megnyitása
W2IOLL01 – $4,000 megnyitása
L1IS97A1 – $8,000 megnyitása
ITSABOUTYOU – Audi TT megnyitása
ENERGIZERLITHIUM – Bónusz vinil megnyitása
CASTROLSYNTEC – Castrol Syntec vinil megnyitása
HORSEPOWER – Chevelle SS megnyitása
COKEZERO – Coke Zero Golf GTi megnyitása
WORLDSLONGESTLASTING – Dodge Viper SRT10 megnyitása
MITSUBISHIGOFAR – Mitsubishi Lancer Evolution megnyitása
LEIPZIG – Progressive Bonus vinil megnyitása
ZEROZEROZERO – Coca-Cola általé szponzorált Volkswagen GTI megnyitása a garázsban
UNLOCKALLTHINGS – Nissan 240 SX, Pontiac GTO, Chevy Cobalt SS és Dodge Viper SRT 10 megnyitása
RAYMAN RAVING RABBIDS 2
Funkytown megnyitása:
Játssz minden játékkal legalább egyszer a single player módban.

Megnyitható nyúlkosztümök:
Különböző kosztümöket nyithatsz meg leginkább High Score gyűjtéssel, vagy „Right Rabbid" lelövésével (csak minijátékokban). Kövesd az alábbi utasításokat az adott kosztümhöz.
Transformer kosztüm megnyitása – Szerezz legalább 12,000 pontot a plumbing minijátékban
Cossack (orosz) nyúlkosztüm megnyitása – Szerezz legalább 12,000 pontot a Concentrate!-ben
Crash Test Dummy kosztüm megnyitása – Szerezz legalább 12,000 pontot a Shopping Cart, Downhillben
Cupid kosztüm megnyitása – Szerezz legalább 12,000 pontot a Burgerinaiban
Doktor kosztüm megnyitása – Szerezz legalább 12,000 pontot az „Anesthetics" játékban
Tűzoltó kosztüm megnyitása (Right Rabbid) – Lövöldözz a „Paris, Pour Troujours"-ben (Shooting játék)
Francia cselédlány kosztüm megnyitása – Szerezz legalább 12,000 pontot a Little Chemistben
Gyümölcs kalapú táncos kosztüm megnyitása – Lődd le a „Right Rabbid"-et a Year of the Rabbidsben
Csiricsáré kosztüm megnyitása – Szerezz legalább 12,000 pontot a Hot Cake-ben
HAZE páncél kosztüm megnyitása – Lődd le a „Right Rabbid"-ot a Big City Fights-ban
Indiana Jones kosztüm megnyitása – Szerezz legalább 12,000 pontot a Rolling Stone-ban
Jet-Trooper kosztüm megnyitása – Szerezz legalább 12,000 pontot a „Greatest Hits" Shooting játékban
Ken kosztüm megnyitása – Szerezz legalább 12,000 pontot az RRR Xxtreme Beach Volleyballban
Martian kosztüm megnyitása – Szerezz legalább 12,000 pontot a Bumper Cars-ban
Maszkos pankrátor kosztüm megnyitása (Right Rabbid) – Lövöldözz a „Greatest Hits"-ben (Shooting játék)
Parti csaj kosztüm megnyitása (Right Rabbid) – Lövöldözz a „Paris, Mon Amour"-ban (Shooting játék)
Lila űr kosztüm megnyitása – Startolj ki vele automatikusan
Fosztogató kosztüm megnyitása – Szerezz legalább 12,000 pontot az American Footballban
Vörös űr kosztüm megnyitása – Szerezz legalább 12,000 pontot a Year of the Rabbids-ben
Pók kosztüm megnyitása (szabad kosztüm) – Játssz a „Spider Rabbid" játékkal
TMNT kosztüm megnyitása (Raphael) – Szerezd meg a trófeát a legnagyobb slágerekért
TMNT kosztüm megnyitása (Leonardo) – Szerezz legalább 12,000 pontot a Usual Rabbids-ben
Vegas showgirl kosztüm megnyitása – Szerezz legalább 12,000 pontot a Burpben
Voodoo kosztüm megnyitása – Szerezz legalább 12,000 pontot a „Voodoo Rabbids" játékban

Alternatív startmenü:
Teljesítsd 100 %-osra a játékot, és egy korona jelenik meg a „Press Start" menünél.

RESIDENT EVIL: THE UMBRELLA CHRONICLES

Extra jelenetek megnyitása:
Hogy megnyisd az alábbi extra alfejezeteket, különböző küldetéseket kell teljesítened a megadott rangokkal.
Beginnings 1 megnyitása – Teljesítsd a „Train Derailment 3"-at
Beginnings 2 megnyitása – Teljesítsd a „Beginnings 1"-et legalább A ranggal
Dark Legacy 1 megnyitása – Teljesítsd a „Fall Of Umbrella 3"-at
Dark Legacy 2 megnyitása – Teljesítsd a „Complete Death's Door"-t és „Nightmare 2"-et
Death's Door megnyitása – Teljesítsd a „Raccoon's Destruction 3"-at legalább A ranggal
Fourth Survivor megnyitása – Teljesítsd a „Dark Legacy 2"-t
Nightmare 1 megnyitása – Teljesítsd a „Mansion Incident 1"-et
Nightmare 2 megnyitása – Teljesítsd a „Nightmare 1"-et legalább A ranggal
Rebirth 1 megnyitása – Teljesítsd a „Mansion Incident 3"-at
Rebirth 2 megnyitása – Teljesítsd a „Rebirth 1"-et

TONY HAWK'S PROVING GROUND

Cheatek 1:
Add be a cheat menüben az alábbi kódok bármelyikét.
CRAZYBONEMAN – Boneman megnyitása
MOREMILK – Bosco megnyitása
NOTACAMERA – Cam megnyitása
THECOOP – Cooper megnyitása
SKETCHY – Eddie X megnyitása
PILEDRIVER – El Patinador megnyitása
FLYAWAY – Eric megnyitása
RABBIES – Mad Dog megnyitása
INTERGALACTIC – MCA megnyitása

NOTADUDE – Mel megnyitása
LOOKSSMELLY – Rube megnyitása
MOVERS – Shayne megnyitása
DAPPER – Spence megnyitása
SHAKER – TV producer megnyitása

Cheatek 2:
Add be a cheat menüben az alábbi kódok bármelyikét.
NEEDSHELP – 50 extra ügyességi pont megnyitása
GIVEMESTUFF – Minden CAS cucc megnyitása

LETSGOSKATE – Minden deszka megnyitása
OVERTHETOP – Minden Fun tárgy megnyitása
WATCHTHIS – Minden Game Movie megnyitása
SWEETSTUFF – Minden Lounge Bling tárgy megnyitása
LAIDBACKLOUNGE – Minden Lounge téma megnyitása
IMGONNABUILD – Minden Rigger darabka megnyitása
LOTSOFTRICKS – Minden speciális trükk elérhető
TRIPPY – Minden videó editor effektus megnyitása
PUTEMONTOP – Minden videó editor textúra megnyitása

BEEFEDUP – Maximum stat pontok megnyitása
STILLAINTFALLIN – Tökéletes manuál egyensúly
AINTFALLIN – Tökéletes csúszás egyensúly

Szintek megnyitása:
Add be az alábbi kódokat az options menüben a főmenün belül.
THEINDOORPARK – Air és Space múzeum megnyitása
THEPREZPARK – FDR szint megnyitása
THELOCALPARK – Lansdowne szint megnyitása

DS KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

CONTRA 4

30 élet az eredeti Contra-ban:
Még mindig ugyanaz a Konami kód azzal a kivétellel, hogy az A és B megvannak cserélve B-re és Y-ra. Add be a kódot az eredeti Contra játék Start képernyőjén, majd nyomd meg a Startot, hogy megkezd a játékot 30 élettel.
Kód: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, Y, B

10 férfi a Super C-ben:
A Super C címképernyőjén add be az alábbi kódot, hogy kapj 10 extra embert:
Jobb, Bal, Le, Fel, B és Y

Hangteszt a Super C-ben:
Hogy beléphess a Sound módban a megnyitható Super C-ben, amikor a játék logója előtűnik a címképernyőn, tartsd lenyomva az Y+B-t, majd nyomd meg a Startot.

Fegyverek tuningolása:
Add be a Koanmi kódot a pause menüben, hogy fullra feltuningolt a fegyvereidet, vagy megöld a karakteredet. Kizárólag normál vagy Hard módban használható.
Kód: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A, Start

Challenge mód megnyitása:
Teljesítsd a játékot tetszőleges nehézségi szinten, hogy megnyisd a Challenge módot. Ez tartalmazza az Easy módot is.

Megnyitható extrák a Challenge módban:
Contra (NES) megnyitása – Teljesíts 4 kihívást a Challenge módban
Contra 4 DS Promotional képregény megnyitása – Teljesíts 32 kihívást a Challenge módban
Contra III képregény megnyitása – Teljesíts 24 kihívást a Challenge módban
Extrák múzeum és Hang galéria megnyitása – Teljesíts 40 kihívást a Challenge módban
Jimbo & Sully megnyitása – Teljesíts 36 kihívást a Challenge módban
Lucia (karakter) megnyitása – Teljesíts 20 kihívást a Challenge módban
Nobuya Nakazato interjú megnyitása – Teljesíts 16 kihívást a Challenge módban
Probotector megnyitása – Teljesíts 12 kihívást a Challenge módban
Sheena Etranzi megnyitása – Teljesíts 28 kihívást a Challenge módban
Super C (NES) megnyitása – Teljesíts 8 kihívást a Challenge módban

99 életerő:
Ez a kis hiba 99 életet adományoz neked. Hogy a trükk működjön, nulla életednek szabad maradnia, és halj meg abban a pillanatban, amikor kapsz egy extra életet. A legjobb út, ha megölöd a miniboss-t az 1-es szinten, mert ott rendszerint kapsz egy extra életet. Találjon el az egyik tűzlabda, amit ledob rád, amint legyőzöd.

Hard mód a klasszikus Contrában:
Ugyanúgy, mint az igazi klasszikus Contrában NES-en, ha egyszer végigvitted a játékot, újrakezdheted Hard módban. Több ellenfél és több töltény fog repkedni.

LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA

Cheatek:
Add be az alábbi kódokat a főmenüben (ahol a New Game, Load Game stb. opciókat választod).
Hallani fogsz egy jellegzetes hangot, ha a kódot helyesen vitted be.
Start, Start, Le, Le, Bal, Bal, Fel, Fel, Select – 3.000.000 extra alkatrész megnyitása
Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, Fel, Bal, Le, Jobb, R, L, Start, Select – Debug és Debug Multiplayer menük megnyitása
Fel, Fel, Le, L, L, R, R – 1-es számú bónusz Touch játék megnyitása

MARIO PARTY DS

Jelvények:
Bob-omb rivális jelvény megnyitása – Szerezz 15,000 Mario Party pontot
Boo rivális jelvény megnyitása – Szerezz 7,000 Mario Party pontot
Cheep Cheep rivális jelvény megnyitása – Szerezz 5,000 Mario Party pontot
Daisy mester jelvény megnyitása – Teljesítsd a Story módot Daisy-vel
Goomba rivális jelvény megnyitása – Szerezz 1,000 Mario Party pontot
Luigi mester jelvény megnyitása – Teljesítsd a Story módot Luigival
Mario mester jelvény megnyitása – Teljesítsd a Story módot Mario-val
Mario Party DS kezdő jelvény megnyitása – Nem kell megnyitni, ezzel kezdesz
Monty Mole rivális jelvény megnyitása – Szerezz 13,000 Mario Party pontot
Peach mester jelvény megnyitása – Teljesítsd a Story módot Peach-el
Scuttlebug rivális jelvény megnyitása – Szerezz 3,000 Mario Party pontot
Shy Guy rivális jelvény megnyitása – Szerezz 9,000 Mario Party pontot
Toad mester jelvény megnyitása – Teljesítsd a Story módot Toaddal
Toadette baráti jelvény megnyitása – Szerezz 19,000 Mario Party pontot
Waluigi mester jelvény megnyitása – Teljesítsd a Story módot Waluigival
Wario mester jelvény megnyitása – Teljesítsd a Story módot Warioval
Whomp rivális jelvény megnyitása – Szerezz 11,000 Mario Party pontot
Wiggler baráti jelvény megnyitása – Szerezz 17,000 Mario Party pontot
Yoshi mester jelvény megnyitása – Teljesítsd a Story módot Yoshival

ULTIMATE MORTAL KOMBAT

Játék kódok:
Add be az alábbi kódokat a VS képernyőn. Az 1-es és a 2-es játékosnak egyenként kell beütnie a kódot (P1 és P2).
A sorrend Nintendo DS-en B-R-A (LP-BLK-LK).
P1: 6-4-2 P2: 4-6-8 – „You are now entering the realm" – Egy kód, mellyel rögtön beléphetsz az UKK-ba
P1: 0-2-0 P2: 0-2-0 – Blokkolás kiiktatása
P1: 4-4-8 P2: 8-4-4 – Dark Kombat
P1: 4-6-6 P2: 4-6-6 – Végtelen futás
P1: 0-0-4 P2: 7-0-0 – Kahn's Kave megnyitása
P1: 6-0-0 P2 0-4-0 – Játssz a Kombat templomban
P1: 1-2-3 P2: 9-0-1 – Játssz a lélek kamrában
P1: 3-3-0 P2: 0-3-3 – Jade's Deset megnyitása
P1: 8-8-0 P2: 2-2-0 – Játssz Kahn's tornyában
P1: 0-5-0 P2: 0-5-0 – Noob Saibot Dorfen megnyitása
P1: 3-4-3 P2: 3-4-3 – Játssz háztetőkön
P1: 9-3-3 P2: 9-3-3 – Scislac Busorez megnyitása
P1: 8-8-0 P2: 0-8-8 – Játssz metrón
P1: 0-9-1 P2: 1-9-0 – Belltower megnyitása
P1: 0-7-7 P2: 0-2-2 – Játssz a hídon
P1: 6-6-6 P2: 3-3-3 – Graveyard megnyitása
P1: 8-2-0 P2: 0-2-8 – Pit 3 megnyitása
P1: 0-7-9 P2: 0-3-5 – Játssz az utcán
P1: 0-0-2 P2: 0-0-3 – Waterfront megnyitása
P1: 6-6-6 P2: 4-4-4 – Skorpiók helyének megnyitása
P1: 0-3-3 (P2 nem üt be semmit) – 1-es játékosnak felére csökken az ereje
P1: 7-0-7 (P2 nem üt be semmit) – 1-es játékosnak negyedére csökken az ereje
P2: 0-3-3 (P1 nem üt be semmit) – 2-es játékosnak felére csökken az ereje
P2: 7-0-7 (P1 nem üt be semmit) – 2-es játékosnak negyedére csökken az ereje
P1: 9-8-7 P2: 1-2-3 – Életerő csíkok eltűnnek
P1: 4-4-4 P2: 4-4-4 – Véletlen játék megnyitása
P1: 9-9-9 P2: 9-9-9 – Revision 1.2 megnyitása
P1: 3-0-0 P2: 3-0-0 – Halk játék megnyitása
P1: 1-0-0 P2: 1-0-0 – Dobás kiiktatása
P1: 0-1-0 P2: 0-1-0 – Fokozott dobás megnyitása
P1: 0-4-4 P2: 4-4-0 – Unikoriv Referri: Sans Power (1HKO) megnyitása
P1: 9-6-9 P2: 1-4-1 – A kör nyertese Motaro-val küzd
P1: 7-6-9 P2: 3-4-2 – A kör nyertese Noob Saibottal küzd
P1: 0-3-3 P2: 5-6-4 – A kör nyertese Shao Kahnnal küzd
P1: 2-0-5 P2: 2-0-5 – A kör nyertese Smoke-kal küzd

Puzzle Kombat karajterek megnyitása:
Bo Rai Cho megnyitása – Érj el több, mint 19000 pontot
Jade megnyitása – Teljesítsd a Puzzle Kombatot continue használata nélkül
Kabal megnyitása – Törj meg legalább 3 láncot

Kenshi megnyitása – Nyerd meg bármelyik kört egy puzzle kombat meccsben, a gép ellen játszva többszörös kombóval
Mileena megnyitása – Nyerj meg egy tetszőleges kört egy percen belül
Raiden megnyitása – Érj el 5-szörös kombót bármelyik körben

Ermac, Mileena és klasszikus Sub-Zero megnyitása:
Az Ultimate Kombat Kode képernyőn add be az alábbi kódokat. (Megjegyzés: Hogy könnyedén bejuthass az Ultimate Kombat Kode képernyőre, szimplán hagyd magad legyőzni, és ne folytasd.
Klasszikus Sub-Zero megnyitása – 81835
Ermac megnyitása – 12344
Mileena megnyitása – 22264

Human Smoke:
Hogy Human Smoke-ként játszhass, válaszd ki ROBO Smoke-ot. Közvetlenül, mielőtt a csta kezdődne, Nyomd meg és tartsd lenyomva a BLOCK+RUN+High-Punch+HighKick+BACK parancsokat. Ha helyesen vitted be a kódot, látnod kéne, amint lángolva Human Smoke-ká változik át.

Véletlen választás:
Player 1 – Tartsd lenyomva a Felt és a Startot Kitanán
Player 2 – Tartsd lenyomva a Felt és a Startot Scorpionon

X360 KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

BLADESTORM: THE HUNDRED YEARS' WAR

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
(Secret) Book Of Engineering (50 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmanként találsz könyveket a ládákban, melyeket eldobnak harc közben
(Secret) Book of Explosives (50 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmanként találsz könyveket a ládákban, melyeket eldobnak harc közben
Book of Axes (50 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmanként találsz könyveket a ládákban, melyeket eldobnak harc közben
Book of Bows (50 gamerscore pont megszerzése) – Miután megszerkesztetted a karakteredet, bizonyosodj meg róla, hogy elmentetted a játékos adataidat
Book of Camels (50 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmanként találsz könyveket a ládákban, melyeket eldobnak harc közben
Book of Chariots (50 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmanként találsz könyveket a ládákban, melyeket eldobnak harc közben
Book of Clubs (50 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmanként találsz könyveket a ládákban, melyeket eldobnak harc közben
Book of Elephants (50 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmanként találsz könyveket a ládákban, melyeket eldobnak harc közben
Book of Halberds (50 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmanként találsz könyveket a ládákban, melyeket eldobnak harc közben
Book of Horsebows (50 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmanként találsz könyveket a ládákban, melyeket eldobnak harc közben
Book of Horses (50 gamerscore pont megszerzése) – Miután megszerkesztetted a karakteredet, bizonyosodj meg róla, hogy elmentetted a játékos adataidat
Book of Knives (50 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmanként találsz könyveket a ládákban, melyeket eldobnak harc közben
Book of Long Spears (50 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmanként találsz könyveket a ládákban, melyeket eldobnak harc közben
Book of Magic (50 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmanként találsz könyveket a ládákban, melyeket eldobnak harc közben
Book of Rapiers (50 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmanként találsz könyveket a ládákban, melyeket eldobnak harc közben
Book of Spears (50 gamerscore pont megszerzése) – Alkalmanként találsz könyveket a ládákban, melyeket eldobnak harc közben
Book of Swords (50 gamerscore pont megszerzése) – Miután megszerkesztetted a karakteredet, bizonyosodj meg róla, hogy elmentetted a játékos adataidat
Cleared Story (150 gamerscore pont megszerzése) – Miután megnézted a befejezést, bizonyosodj meg róla, hogy elmentetted a játékos adataidat

BURNOUT PARADISE

Szponzorált kocsik megnyitása:
Játék közben nyomd meg a Startot, hogy lepauzáld a játékot. Nyomd meg a menüben a Jobb Bumpert. Menj a Sponsor Code részleghez, és add be az alábbi passwordok bármelyikét.
B179 8M20 XA09 80FF – GameStop UK kocsi megnyitása
E60J 8Z7T MS8L 51U6 – Steel Wheels GT kocsi megnyitása
G23X 5K8Q GX2V 04B1 – Steel Wheels Concept kocsi megnyitása
bestbuy – Legjobb vételű kocsi megnyitása
circuitcity – Circuit City kocsi megnyitása
gamestop – Gamestop kocsi megnyitása
Z891 4K88 IN25 79AA – PAL „Steel Wheels" GT kocsi megnyitása
walmart – Walmart kocsi megnyitása

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.Explorer (10 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes futamot
All Pimped Out (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az összes Burning körutat
Block Party (35 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts 2 teljes szekciót az online kihívásokból
Boosting Around the World (25 gamerscore pont megszerzése) – Érj el egy 20-szoros Boost láncot
Bottom of the Class (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a D osztály jogsidat
Burnout Skills (30 gamerscore pont megszerzése) – A 8 játékos online Freeburnben legyél benne a 6 legjobb pontszámban (Today's Best Scores)
Bustin' Out (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd össze az összes billboardot
Car in a China Shop (20 gamerscore pont megszerzése) – Csinálj 500 Takedownt (online és offline)
Crashin' All Over The World (20 gamerscore pont megszerzése) – Állíts fel egy Showtime Road Rule-t minden úton
Criterion Elite (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az Elite jogsidat, nyerj meg minden futamot, találj meg minden felfedezhető dolgot, és dönts meg minden Road Rule-t
Criterion Fever (20 gamerscore pont megszerzése) – Kapd el a Criterion Fevert (Látogasd meg a www.burnout.ea.com-ot, hogy többet megtudj)
Daredevil (25 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 2 barrel roll ugrást
Duckin' and Weavin' (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy Marked mant anélkül, hogy kiszorítanának (takedown)
Elite (70 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a Burnout Elite jogsidat
Firestarter (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 50 online riválist
First Win (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg az első 8 játékos online versenyedet
Flying Colours (50 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az A osztályú jogsidat
Flying High (20 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre egy szuperugrást
Great Start (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy versenyt
Happy Snapper (10 gamerscore pont megszerzése) – Küldj el 5 fényképet
Hotshots (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 50 snapshotot a Lineupodban
It's Showtime (10 gamerscore pont megszerzése) – Állíts fel egy Showtime Road Rule-t az East Crawford Drive-on
Join the Party (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts 1 online kihívást
Just for Pics (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az első online riválisodat
Learning to Fly (10 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 5 szuperugrást
Lookin' Good (5 gamerscore pont megszerzése) – Javítsd meg az első tönkrement kocsidat
Millionaire's Club (25 gamerscore pont megszerzése) – Érj el legalább 1,000,000 pontot Stunt Runban
Misdemeanor (10 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze 5 Billboardot
Must Try Harder (40 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a B osztályú jogsidat
Notorious (20 gamerscore pont megszerzése) – Küldj 50 fényképet
Off the Beaten Path (10 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze 25 Smasht
Online and Kicking (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts 20 online futamot
Online Champion (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 10 online versenyt
Online Racer (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy online versenyt
Paid and Displayed (20 gamerscore pont megszerzése) – Látogasd meg a www.burnout.ea.com-ot, hogy többet megtudj
Paradise Won (60 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a Burnout Driving jogsit
Parallel Park (20 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre egy Power Parkot 100 %-os értékeléssel
Party Animal (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts 250 online kihívást
Party Crasher (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts 25 online kihívást
Perfect Rage (5 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 10 Takedownt Road Rage módban karambol nélkül
Rampage! (20 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre egy Takedown Rampage-et
Rising From the Ashes (10 gamerscore pont megszerzése) – Javítsd meg a kocsidat kritikus sérülésnél egy Road Rage futamon

Shopaholic (10 gamerscore pont megszerzése) – Találj meg és vezess Drive Thru-kon és kocsiparkolókon
Speed King (20 gamerscore pont megszerzése) – Állíts fel egy Time Road Rule-t minden úton
Spinnin' Around (10 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre egy 360 Flatspint minden kocsiban
Supercharged (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 25 Burning futamot
The Show Must Go On (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz egy 10-szeres szorzót Showtime-ban
Totally Smashed (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze minden Smasht
Underachiever (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg a C osztályú jogsidat
Watt? (10 gamerscore pont megszerzése) – Állíts fel egy Time Road Rule-t a Watt úton

Megnyitható kocsik listája:
Carbon Hydros Custom kocsi megnyitása – Teljesítsd az összes Showtime Road Rule-t
Carbon Ikusa GT kocsi megnyitása – Teljesítsd az összes Time Road Rule-t
Carson Carbon GT Concept kocsi megnyitása – Találd meg mind a 400 Smasht
Carson Fastback kocsi megnyitása – Szerezd meg a B osztályú jogsit
Carson GT Concept kocsi megnyitása – Szerezz meg egy Burnout Driving jogsit
Gold Paint Finish kocsi megnyitása – Nyerj meg minden Elite jogsi futamot
Hunter Mesquite kocsi megnyitása – Szerezz egy D osztályú jogsit
Jansen Carbon X12 kocsi megnyitása – Hajtsd végre mind az 50 szuperugrást
Krieger Carbon Krieger Uberschall 8 kocsi megnyitása – Teljesíts 2 összeállítást az online kihívásokból
Montgomery Carbon Hawker kocsi megnyitása – Találd el mind a 120 Billboardot
Nakamura SI-7 kocsi megnyitása – Szerezz egy C osztályú jogsit
Platinum Paint Finish kocsi megnyitása – Teljesítsd 100%-ra a játékot
Rossolini Tempesta kocsi megnyitása – Szerezz egy A osztályú jogsit
Watson 25 V16 Revenge Racer kocsi megnyitása – Teljesíts minden Road Rage futamot

Jogsik megnyitása:
A osztályú jogsi megnyitása – Nyerj 26 futamot
B osztályú jogsi megnyitása – Nyerj 16 futamot
Burnout Paradise jogsi megnyitása – Nyerj 45 futamot
C osztályú jogsi megnyitása – Nyerj 7 futamot
D osztályú jogsi megnyitása – Nyerj 2 futamot

CARS MATER-NATIONAL

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Beat the game! (150 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz meg minden csavarlobogót és minden matricát, ami csak fellelhető a játékban
Build Monster Mater (40 gamerscore pont megszerzése) – Találj meg hat szörny terepjáró darabot Radiator Springsben, hogy Luigi megépíthesse a Monster Matukát
Build Monster McQueen (25 gamerscore pont megszerzése) – Találj két szörny terepjáró darabot, és egy új dudát, hogy Luigi megépíthesse a Monster McQueen
Find all Paintjobs (25 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg mind a 8 új festéket Villám McQueen számára
Find all wheel sets (35 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg mind a 8 új kerékkszerelést Villám McQueen számára
Frank Slash (75 gamerscore pont megszerzése) – Döntsd meg az összes traktort, mielőtt kifutsz az időből, a Tractor Tipping mód mind a hat szintjében
Ghost Light (100 gamerscore pont megszerzése) – Ijeszd Matukát haza mind a hét szinten a Ghosting Mater módban
Golden Gas Can (75 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a Fillmore's Fuel Frenzy mind a kilenc szintjét
High Draulics (75 gamerscore pont megszerzése) – Érj el magas pontszámot, miközben Ramone's Rhythmic Rumble mind a 7 számára „táncolsz"
James P. Sullivan Cup (75 gamerscore pont megszerzése) – Kvalifikálj az első két Waypoint Race Series versenyre majd végezz az összesítésben az első 3 között
Race 'n' Chase Victor (75 gamerscore pont megszerzése) – Üsd ki az ellenfeledet, majd koncentrálj a célra, és ne hagyd, hogy téged is kiüssenek a kilenc Race 'n' Chase szinten
Rust Bust (75 gamerscore pont megszerzése) – Kvalifikálj az első három Rustbucket Series versenyre, majd nyerd meg a finálét.
Stick it to McQueen (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerd meg a három Radiator Springs Road versenyt Relay versenyz, majd érj el első helyezést a Stadium versenyben
Unlock Tailfin Pass (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a három Ornament Valley Road versenyt és a Relay versneytRace, majd érj el második helyezést a Stadium versenyben
Win all Road Races (75 gamerscore pont megszerzése) – Radiator Springs, Ornament Valley, és Tailfin Pass – Nyerd meg mind a három versenyt az egyes körzetekben
Win all Stadium Races (50 gamerscore pont megszerzése) – Végezz elsőként mind a négy versenyben, amit Villám McQueen's új Racing stadionjában tartanak

THE GOLDEN COMPASS

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Alchemist (40 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg legalább 3 elixírjét a boszorkánynak
Child Of Destiny (250 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot
Fire King (30 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le a Flame Thrower boss-t
Inquisitive (50 gamerscore pont megszerzése) – Válaszolj meg legalább 30 alethiometer kérdést
King Of Svalbard (30 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Ragnar királyt
Lyra Belacqua (100 gamerscore pont megszerzése) – Válaszold meg mind a 48 Alethiometer kérdést
Lyra Silvertongue (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts legalább 25 Deception játékot „Success" értékeléssel
Pantalaimon (100 gamerscore pont megszerzése) – Érd el az északi tábort
Samoyed Ruler (30 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le a Samoyed Hunter boss-t
Shaman Suppressor (10 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le a Shaman boss-t
Symbol Adept (50 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze legalább 80 Alethiometer szimbólum jelentést
Symbol Apprentice (20 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze legalább 50 Alethiometer szimbólum jelentést
Symbol Master (150 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd össze mind a 108 Alethiometer szimbólum jelentést
Tank Destroyer (30 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le a Tranq Tank boss-t
Witch Dominator (30 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Vala királynőt
Zeppelin Champion (30 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le a Zeppelint

KENGO: LEGEND OF THE 9

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
Early Attack (20 gamerscore pont megszerzése) – A Combo támadás tegye az össze támadás 40 %-át
Eye of God (20 gamerscore pont megszerzése) –Szerezd meg a „Tusba-zemari Bshr"-t és a „Soku-giri"-t
Iron Guard (20 gamerscore pont megszerzése) – A defensív érték legyen több, mint 80 %-os egy szinten (legalább 50-szer kell, hogy megtámadjanak)
Kumitachi Demon (20 gamerscore pont megszerzése) – A sikerességi ráta Kumitachinél több, mint 80 %-os egy szinten
Late Attack (20 gamerscore pont megszerzése) – A Counter támadás leaglább 20 %-ot tegyen ki az összes támadásból
Push Back f/ Edge (20 gamerscore pont megszerzése) – Győzz le egy boss-t úgy, hogy kevesebb mint 5 % van hátra a teljes életerőből
Shrewd Observer (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg „Kaeshi"-t és a „Avoids Soku-giri"-t
Stealth Attack (20 gamerscore pont megszerzése) – Ken támadásai tegyék ki az összes támadás több, mint 40 %-át
Step 1 (5 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 1 online győzelmet
Step 2 (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 3 online győzelmet
Step 3 (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 online győzelmet, és rangban legyél a legjobb 80 %-ban
Step 4 (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 7 online győzelmet, és rangban legyél a legjobb 70 %-ban
Step 5 (25 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 10 online győzelmet, és rangban legyél a legjobb 60 %-ban
Step 6 (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 20 online győzelmet, és rangban legyél a legjobb 50 %-ban
Step 7 (35 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 30 online győzelmet, és rangban legyél a legjobb 25 %-ban
Step 8 (40 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 40 online győzelmet, és rangban legyél a legjobb 10 %-ban
Step 9 (45 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 50 online győzelmet, és rangban legyél a legjobb 5 %-ban
Sword Saint (50 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 100 online győzelmet, és rangban legyél a legjobb 1 %-ban
Untouchable Light (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts egy szintet úgy, hogy ne találjanak el

„Achievementek" megnyitása (U.S. verzió):
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
1-Dan (5 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 1 online győzelmet
2-Dan (10 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 3 online győzelmet
3-Dan (15 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 5 online győzelmet, és rangban legyél a legjobb 80 %-ban
4-Dan (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 7 online győzelmet, és rangban legyél a legjobb 70 %-ban
5-Dan (25 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 10 online győzelmet, és rangban legyél a legjobb 60 %-ban
6-Dan (30 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 20 online győzelmet, és rangban legyél a legjobb 50 %-ban
7 Wanderers (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „The Seven Wanderers" küldetést
7-Dan (35 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 30 online győzelmet, és rangban legyél a legjobb 25 %-ban
8-Dan (40 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 40 online győzelmet, és rangban legyél a legjobb 10 %-ban
9-Dan (45 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 50 online győzelmet, és rangban legyél a legjobb 5 %-ban
All Characters Completed (D) (60 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Main módot az összes karakterrel Difficult módban
All Characters Completed (N) (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Main módot az összes karakterrel normál módban
Chiba Sanako Completed (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Main módot Chiba Sanako-val
Cleared All Missions (Bronze) (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts az összes küldetést bronz szinten, vagy jobbra
Cleared All Missions (Gold) (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts az összes küldetést arany szinten, vagy jobbra
Cleared All Missions (Silver) (30 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts az összes küldetést ezüst szinten, vagy jobbra

Edo Battle (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Edo Battle Royale" küldetést
Five Man Contest (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Solo Contest Five Man meccset
Forest Killers (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Assassins in the Forest" küldetést
Free Your Mind (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Free Your Mind from Desire" küldetést
Horibe Yasubei Completed (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Main módot Horibe Yasubeivel
Island Rampage (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az „Island Rampage" küldetést
Ito Ittosai Completed (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Main módot Ito Ittosaival
Kira Household (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Death at the Kira Household" küldetést
Master (50 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 100 online győzelmet, és rangban legyél a legjobb 1 %-ban
Miyamoto Musashi Completed (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Main módot Miyamoto Musashival
Okada Izo Completed (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Main módot Okada Izoval
Okita Soji Completed (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Main módot Okita Sojival
Sakamoto Ryoma Completed (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Main módot Sakamoto Ryomaval
Sasaki Kojiro Completed (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Main módot Sasaki Kojiroval
Save Sanako! (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Save Sanako!" küldetést
Shinsengumi (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „The End of the Shinsen-gumi" küldetést
Street Rumble (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „Street Rumble" küldetést
The Three Ronin Must Die! (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a „The Three Ronin Must Die!" küldetést
Yagyu Jubei Completed (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Main módot Yagyu Jubeivel

LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA

Passwordok:
Add be az alábbi kódokat a Cantinán belül, a „Codes" menüben a bárnál.
ACK646 – Ackbar admirális megnyitása
KPF958 – Harcos Droid parancsnok megnyitása
GGF539 – Boba Fett fiú megnyitása
HHY697 – Nass főnök megnyitása
QRN714 – Tarpals kapitány megnyitása
DDD748 – Count Dooku megnyitása
EUK421 – Darth Maul megnyitása
BRJ437 – Disguise megnyitása
AAB123 – Droid Tri-Fighter megnyitása
EWK785 – Ewok megnyitása
PMN576 – Grievous tábornok megnyitása
ZZR636 – Greedo megnyitása
GUA850 – Birodalmi őr megnyitása
HUT845 – Birodalmi hajó megnyitása
CLZ738 – Jedi elkapó technika megnyitása
MUN486 – Ki Adi Mundi megnyitása
LUM521 – Luminara megnyitása
VBJ322 – Padme megnyitása
EVILR2 – Átszínezett r2d2 megnyitása
PRX482 – Taun We megnyitása
INT729 – Tie Interceptor megnyitása
DBH897 – TieFighter megnyitása
NBN431 – Stormtrooper harcos megnyitása
GIJ989 – IG88 megnyitása
KLJ897 – Jango Fett megnyitása
BDC866 – Keselyű Droid megnyitása
PLL967 – Watto megnyitása
584HJF – Zam Wesell megnyitása
UUU875 – Zam's Speederjének megnyitása

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.
100% (100 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a játékot 100 %-ra.
A New Hope (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Episode IV-et a Story módban
Arcade Master (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezz 100 pontot az Arcade módban
Attack of the Clones (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Episode II-t a Story módban
Bar Room Brawl (20 gamerscore pont megszerzése) – Kezdj egy Cantina küzdelmet 50 áldozattal
Cash In (20 gamerscore pont megszerzése) – Add el a landspeederet a Jawa-knak
Cloud Cover (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd Cloud City-t úgy, hogy még rajtad van a sisak
Collector (60 gamerscore pont megszerzése) – Minden karaktert nyiss meg
Crowd Pleaser (20 gamerscore pont megszerzése) – Törd meg Jar Jart 20 alkalommal
Did I Break your Concentration? (10 gamerscore pont megszerzése) – Revenge: Pusztítsd el az uralkodót Mace Winduval
Disco King (20 gamerscore pont megszerzése) – Látogasd meg a 3 diszkót
Dodger (20 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 200 blaster karakter kitérést
Droid Slayer (20 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el 300 droidot
Fighter Ace (20 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el 50 TIE fightert
Fire in the hole! (20 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el 10 karaktert egyetlen termál detonátorral
Follower of Fashion (20 gamerscore pont megszerzése) – Hordj hétköznapi kalapot
Going for gold (60 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd össze az összes elérhető aranytéglát
Gopher (20 gamerscore pont megszerzése) – Maximalizáld az alkatrész számlálót
Hands Off! (10 gamerscore pont megszerzése) – Revenge: Pusztítsd el Anakint Dookuval
Harmless? (20 gamerscore pont megszerzése) – Iktass kis Droidikát R2D2-val
LEGO build-master (20 gamerscore pont megszerzése) – Csinálj 100 „Build-its"-et a teljes játék során
Let the Wookiee win (20 gamerscore pont megszerzése) – Húzz ki 25 kart más karaktereknek
Lightsaber defender (20 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 200 tökéletes lézerkard védelmező visszaverést
Lightsaber master (20 gamerscore pont megszerzése) – Hajts végre 20 védhetetlen kombótámadást
Love is... (10 gamerscore pont megszerzése) – Crossover: Pusztítsd el Jango Fettet Boba Fettel
Mini Mayhem (60 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjts össze az összes mini-kittet
Nobody Expects... (10 gamerscore pont megszerzése) – Revenge: Pusztítsd el az uralkodót Kit Fistoval
Online Player (20 gamerscore pont megszerzése) – Játssz végig egy egész szintet online
Return of the Jedi (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Episode VI-et a Story módban
Revenge of the Sith (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Episode III-at a Story módban
Secret Master (60 gamerscore pont megszerzése) – Gyűjtsd össze az összes elérhető vörös téglát
Shoot First (20 gamerscore pont megszerzése) – Lőj először
Slam Dunk (20 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el 5 embert egyetlen támadással (Jedi super slam)
Stormtrooper Slayer (20 gamerscore pont megszerzése) – Pusztíts el 300 stormtrooper harcost
Strike me down (10 gamerscore pont megszerzése) – Revenge: Pusztítsd el Darth Vadert Obi-Wannal
The Empire Strikes Back (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Episode V-öt a Story módban
The Phantom Menace (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Episode I-et a Story módban
Undecided. (10 gamerscore pont megszerzése) – Crossover: Pusztítsd el Anakint Vaderrel
Unfaithful (10 gamerscore pont megszerzése) – Crossover: Pusztítsd el az uralkodót Darth Maullal
Use the Force Luke (20 gamerscore pont megszerzése) – Lövés nélkül pusztíts el a Trench Run halálcsillagot
Who needs Obi-Wan? (10 gamerscore pont megszerzé se) – Revenge: Pusztítsd el Darth Mault Qui-Gonnal
Yee Haw (20 gamerscore pont megszerzése) – Használ az összes fajta hegyi szállítót

Indiana Jones megnyitása:
Hogy megnyisd Indiana Jones-t, a Cantina bónusz termé be kell menned, onnan pedig menj a „Trailers" kapuhoz Nézd végig az Indiana Jones trailert, és máris megvehe ted a karaktert 50 ezerért.

Jedi bowling:
Menj a Cantina főtermébe. Használd az erőt a kék üvege ken a földön. Ha mind megvan, egy bowling labda fog meg jelenni. Használd az erőt rajta, és jutalomban lesz részed.

NEED FOR SPEED PROSTREET

Passwordok:
A Career módban az options menün belül van egy hely hogy a cheateket beüthesd. Egyszeri használatos kódok nem használhatóak fel újra.
SAFETYNET – Bónusz extra javításhoz
reggame – $10000 bónusz, plusz megnyitott kocsik, be leértve Camaro Concept, Mustang GT500-at, és az R3 Skyline-t
1ma9x99 – $2000 bónusz megnyitása
w2iollo1 – $4000 bónusz megnyitása
L1is97a1 – $8000 bónusz megnyitása
ZEROZEROZERO – Coke Zero Golf GTI megnyitása
HORSEPOWER – Bónusz motor tuningoláshoz
leipzig – Minden elzár, miután használtad az UNLOC KALLTHINGS kódot
collectorsed – Acura Integra, Acura NSX, Audi RS4, Lexu IS350, és Solstice GXP megnyitása a Collectors Editionbe
UNLOCKALLTHINGS – Minden bónusz megnyitása
itsaboutyou – Audi II Quattro megnyitása
castrolsyntec – Castrol Syntec vinil megnyitása
energizerlithium – Energizer lithium viper és vinil megny tása
worldslongestlasting – K&N vinil megnyitása
mitsubishigofar – Lancer Evolution megnyitása
CASHMONEY – $10,000 bónusz megnyitása

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd a alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscor pontokat.
8 Player Race (10 gamerscore pont megszerzése) – Telj síts egy online multplayer versenyt 7 emberi ellenfél elle
Beat Showdown 1 (25 gamerscore pont megszerzése) Teljesítsd a Showdown 1-et a Career módban
Beat Showdown 2 (25 gamerscore pont megszerzése) Teljesítsd a Showdown 2-t a Career módban
Beat Showdown 3 (25 gamerscore pont megszerzése) Teljesítsd a Showdown 3-at a Career módban
Best Blueprint (50 gamerscore pont megszerzése) – „Blueprint"-edet egy másik játékos használja a Top 10 ban bármelyik heti Freestyle Race Day ranglistán
Clutch (15 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj 5 alk lommal egy Drag futamon a kuplungot használva
Co-op Victory (20 gamerscore pont megszerzése) – Érj el mind a 8 játékos egy multiplayer verseny napon össz sen 10,000 pontot
Domination (15 gamerscore pont megszerzése) – Dom nálj egy Career Race Day-en
Drag King (25 gamerscore pont megszerzése) – Győzd a Drag királyt
Drag Master (15 gamerscore pont megszerzése) – Nyis meg a Rogue Speed Orgot Career módban
Drift King (25 gamerscore pont megszerzése) – Győzd a Drift királyt
EA Moderator (25 gamerscore pont megszerzése) Győzz le egy EA moderátort egy rangos online multipl yer versenyen
First Big Crash (5 gamerscore pont megszerzése) – Tö össze tesljesen egy kocsit
Grip King (25 gamerscore pont megszerzése) – Győzd a Grip királyt

Grip Master (15 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a GEffect Orgot Career módban
Horsepower Challenge (10 gamerscore pont megszerzése) – Növeld a kocsid lóerejét 25-el
Manual Transmission (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj 5 alkalommal (kivéve Drag futam) manuális váltóval
Paparazzi (15 gamerscore pont megszerzése) – Töltsd fel a fotódat a NeedforSpeed.com-ra
Perfect Tire Grip (10 gamerscore pont megszerzése) – Érj el maximális gumi tapadást a drag részlegben
Performance Upgrade (10 gamerscore pont megszerzése) – Változtass át egy a Tier 1 kocsit egy Tier 3-asra.
Race Day Leader (15 gamerscore pont megszerzése) – Érj el első helyezést a raglistán egy versenynapon. Legalább 3 játékosnak kell rajta lennie.
Race Day Victory (10 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg egy Career verseny napot
Ryo's Record 1 (15 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Ryo rekordját a Battle masinán belül a Carrier módban a Grip at Chicago Airfield futamon
Ryo's Record 10 (15 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Ryo rekordját a Super Promotionon belül a Carrier módban a Speed Challenge at Nevada Highway II futamon
Ryo's Record 2 (15 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Ryo rekordját a Battle masinán belül a Carrier módban a Nevada Highway II futamon
Ryo's Record 3 (15 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Ryo rekordját a Battle masinán belül a Carrier módban a ? Mile Drag at Portland International Raceway II futamon
Ryo's Record 4 (15 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Ryo rekordját a React team Session-ön belül a Shootout at Autopolis futamon
Ryo's Record 5 (15 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Ryo rekordját a React team Session-ön belül a Drift at Tokyo Dockyard II futamon
Ryo's Record 6 (15 gamerscore pont megszerzése) –Győzd le Ryo rekordját a React team Session-ön belül a Top Speed Run at Autobahnring II futamon
Ryo's Record 7 (15 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Ryo rekordját a Super Promotionon belül a Carrier módban a Time Attack at Infineon II futamon
Ryo's Record 8 (15 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Ryo rekordját a Super Promotionon belül a Carrier módban a ? Mile Drag at Texas World Speedway futamon
Ryo's Record 9 (15 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le Ryo rekordját a Super Promotionon belül a Carrier módban a Wheelie Competition at Autobahnring II futamon
Safe Driver (50 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts Career vagy rangos verseny napot törés nélkül
Share a Blueprint (10 gamerscore pont megszerzése) – Legyen részetek egy „Blueprint"-ben egy másik játékossal
Showdown King (75 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le a Showdown királyt
Speed King (25 gamerscore pont megszerzése) – Győzd le a Speed királyt
Speed Master (15 gamerscore pont megszerzése) – Nyisd meg a Nitrocide Orgot a Career módban

Megnyitható Boss kocsik:
Győzd le az alábbi bossokat, hogy megnyisd a kocsikat.
BMW M3 E96 boss verda megnyitása – Győzd le a „Grip King"-et
Ford Mustang GT boss verda megnyitása – Győzd le a „Drag King"-et
Mazda RX-7 boss verda megnyitása – Győzd le a „Drift King"-et
Mitsubishi Lancer Evo X boss verda megnyitása – Győzd le a „Showdown King"-et
Pontiac GTO boss verda megnyitása – Győzd le a „Speed King"-et

TONY HAWK'S PROVING GROUND

Passwordok:
Add be az alábbi kódokat az Options menüben a főmenün belül.
FOREVERNAILED – 100 %-os Branch kivesézése
THEMISSING – Láthatatlan ember
TINYTATER – Mindi deszkás
ANDAINTFALLIN – Bail nélkül
MAGICMAN – Nincs deszka
STILLAINTFALLIN – Tökéletes manuál
AINTFALLIN – Tökéletes csúszás
BOOYAH – Szuper Check
MYOPIC – Végtelen fókusz
SUPERSLASHIN – Végtelen hasító Grind
LOVEROCKNROLL – Judy Nails megnyitása

Megnyitható tárgyak:
Add be az alábbi kódokat az Options menüben a főmenün belül.
NEEDSHELP – 50 extra ügyességi pont megnyitása
GIVEMESTUFF – Minden CAS cucc megnyitása
LETSGOSKATE – Minden deszka megnyitása
OVERTHETOP – Minden vicces cucc megnyitása
WATCHTHIS – Minden játék videó megnyitása
SWEETSTUFF – Minden Lounge Bling cucc megnyitása
LAIDBACKLOUNGE – Minden Lounge téma megnyitása
IMGONNABUILD – Minden Rigger darabka megnyitása
LOTSOFTRICKS – Minden speciális trükk elérhető
TRIPPY – Minden videó editor effektus elérhető
PUTEMONTOP – Minden videó Editor textúra megnyitása
BEEFEDUP – Maximális stat értékek megnyitása

Megnyitható szintek:
Add be az alábbi kódokat az options menüben a főmenün belül.
THEINDOORPARK – Air és Space múzeum megnyitása
THEPREZPARK – FDR szint megnyitása
THELOCALPARK – Lansdowne szint megnyitása

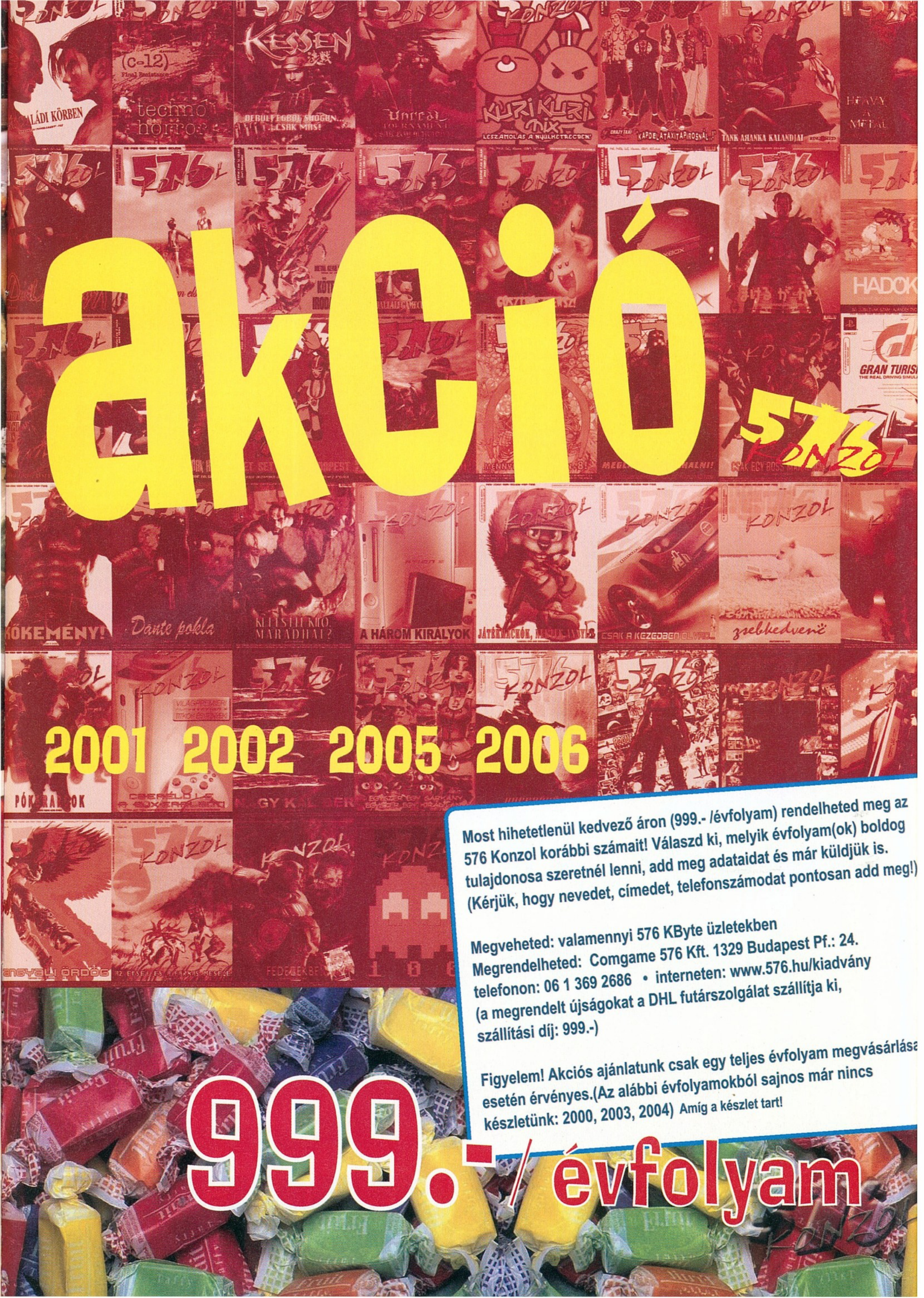
Megnyitható deszkások:
Add be az alábbi kódokat az options menüben a főmenün belül.
CRAZYBONEMAN – Boneman megnyitása
MOREMILK – Bosco megnyitása
NOTACAMERA – Cam megnyitása
THECOOP – Cooper megnyitása
SKETCHY – Eddie X megnyitása
PILEDRIVER – El Patinador megnyitása
FLYAWAY – Eric megnyitása
RABBIES – Mad Dog megnyitása
INTERGALACTIC – MCA megnyitása
NOTADUDE – Mel megnyitása
LOOKSSMELLY – Rube megnyitása
MOVERS – Shayne megnyitása
DAPPER – Spence megnyitása
SHAKER – TV producer megnyitása

„Achievementek" megnyitása:
Teljesítsd az alábbi követelményeket, hogy elérd az alábbi Achievementeket, és az értük járó gamerscore pontokat.1000 online games played (20 gamerscore pont megszerzése) – Accumulate 1000 games played.
5 out of 5! Online Domination (20 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj meg 5 kört egy meccsen legalább 4 játékossal egy teremben
Aggro Episode (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Mike V's Go Epic epizódot
All Classic (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Classic célt AM rangon, vagy még jobbon
All Film Goals (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Film célt AM rangon, vagy még jobbon
All Gaps (50 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes Gapet a „View Gaps" listán
All Hawk-man (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Hawk-man célt AM rangon, vagy még jobbon
All Line Goals (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Line célt AM rangon, vagy még jobbon
All Photo Goals (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Photo célt AM rangon, vagy még jobbon
All Pro (70 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes PRO célt AM rangon, vagy még jobbon
All Skater Items (20 gamerscore pont megszerzése) – Szerezd meg az összes deszkást beleértve a megnyitott cuccokat is
All Skill Goals (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Skill kihívást AM rangon, vagy még jobbon
All Skill Upgrades (10 gamerscore pont megszerzése) – Tuningold az összes deszkás képességet
All Uber Goals (20 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Lifestyle Uber célt
AM all goals (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesíts minden célt AM rangon, vagy még jobbon
Bowl Skating Episode (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Lance's Bowl Skating epizódot
Build Your Team (10 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a „Build Your Team" játék mérföldkövet
Cashtastic (40 gamerscore pont megszerzése) – Találd meg az összes lóvé spotot
Climbing Episode (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Bam's Climbing epizódot
Complete All Hawk Man Goals Pro (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Hawk-man célt PRO rangon, vagy még jobbon
Deck Milestone (10 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a „Get your own skate deck" mérföldkövet a játékban
High Score Video (10 gamerscore pont megszerzése) – Csinálj egy videót, amely 20,000 pontot ér
Join Team Milestone (30 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a „Join Team" mérföldkövet a játékban
Mod All Spots (35 gamerscore pont megszerzése) – Alakítsd át az összes környező területet
Mod the World (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Daewon & Rodney's Modify the World epizódot
NTG Episode (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Bob's Nail the Grab epizódot
NTM Episode (25 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Stevie's Nail the Manual epizódot
NTT Episode (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az Arto's Nail the Trick epizódot
Pro all Classic (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Classic célt PRO rangon, vagy még jobbon
Pro all Film Goals (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Film célt PRO rangon, vagy még jobbon
Pro all Line Goals (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Line célt PRO rangon, vagy még jobbon
Pro all Photo Goals (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Photo célt PRO rangon, vagy még jobbon
Pro all Skill Goals (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Skill kihívást PRO rangon, vagy még jobbon
Rigging Episode (10 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Jeff's Rigging epizódot
Shoe Milestone (10 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a „Get your own skate shoe" mérföldkövet a játékban
Sick all Classic (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Classic célt SICK rangon
Sick all Film Goals (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Film célt SICK rangon
Sick all Hawk-man (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Hawk-man célt SICK rangon
Sick all Line Goals (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Line célt SICK rangon
Sick all Photo Goals (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Photo célt SICK rangon
Sick all Skill Goals (40 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd az összes Skill kihívást SICK rangon
Skate Check Episode (15 gamerscore pont megszerzése) – Teljesítsd a Dustin's Skate Checking epizódot
Sponsored Milestone (15 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a „Sponsored" mérföldkövet a játékban
Team Built (20 gamerscore pont megszerzése) – Érd el a „Team Built" mérföldkövet a játékban
Thug Check Distance (5 gamerscore pont megszerzése) – Hajtsd végre a „Knock Thug" mozdulatot összesen 150 láb hosszan
Win $100,000 in wagers online (25 gamerscore pont megszerzése) – Nyerj elég fogadást, hogy összejöjjön 100,000 dollár nyerésben (kizárólag rangos meccsen érvényes)

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu


CAPCOM


XBOX 360


akció
576 KONZOL
2001 2002 2005 2006
Most hihetetlenül kedvező áron (999.- /évfolyam) rendelheted meg az 576 Konzol korábbi számait! Válaszd ki, melyik évfolyam(ok) boldog tulajdonosa szeretnél lenni, add meg adataidat és már küldjük is. (Kérjük, hogy nevedet, címedet, telefonszámodat pontosan add meg!)
Megveheted: valamennyi 576 KByte üzletekben
Megrendelheted: Comgame 576 Kft. 1329 Budapest Pf.: 24.
telefonon: 06 1 369 2686 • interneten: www.576.hu/kiadvány
(a megrendelt újságokat a DHL futárszolgálat szállítja ki, szállítási díj: 999.-)
Figyelem! Akciós ajánlatunk csak egy teljes évfolyam megvásárlása esetén érvényes.(Az alábbi évfolyamokból sajnos már nincs készletünk: 2000, 2003, 2004) Amíg a készlet tart!
999.-/ évfolyam

KÉTSZEMÉLYES HADSEREG





„Bújj bele két CIA ügynök bõrébe a Special Activities Division (SAD) részlegbõl. A feladatuk megakadályozni, hogy egy diktatúra a harmadik világból nukleáris fegyverek birtokába jusson. Mind a két ügynökkel játszhatsz, villámgyorsan váltogathatsz közöttük, hogy megfelelõ pozícióba hozd õket, majd a speciális fegyverük erõsségeit elõtérbe hozva elõnyt kovácsolj az adott helyzetekben. Ha pedig kedved tartja, játszhatsz egy barátoddal kooperatív módban is."

Hangzatos reklámszöveg az Eidos-tól, mellyel lényegében körül is lett vázolva tömören a sorozat ötödik epizódja. A **Conflict: Denied Ops**-szal ezúttal a világ számos országába nyerhetünk betekintést, összesen három kontinensen, az említett harmadik világbeli diktátor utáni hajszában. A két SAD ügynököt felváltva irányíthatjuk, ha egyedül játszunk, vagy kooperatívban nyomulhatunk egy barátunkkal, ami a játék teljes Campaign részlegére érvényes.

Már az elsõ küldetés is kifejezetten akciódús, nincsen szükség különbözõ tutorialokra, a játék folyamatosan kiírogatja a tanácsokat, méghozzá szerencsére anélkül, hogy ez bármennyire is megzavarná a játékmenetet. Sajnos a Denied Ops nem az az FPS, amelynek az irányítása rögtön kézre esne, legalábbis számomra elsõre kissé furcsa is volt, és valahogy a grafika sem stimmelt elsõre, bár tegyük hozzá, hogy az elsõ pálya kezdeti képsorai talán messze a leggyengébbek az egész játékban. Így habár kapásból rávágva talán egy 4-5 pontot mondtam volna, némi tesztelgetés után azért jócskán pozitívabb lett a véleményem.

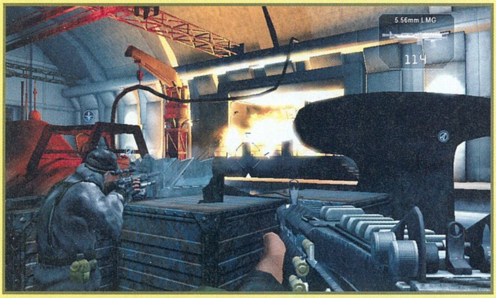
A gombkiosztást lényegében hamar meg lehet tanulni, és azt sem nehéz kiismerni, hogy a bal ravasszal / L2-vel hogyan irányíthatjuk a partnerünket. Mindössze mindig a megfelelõ helyre kell nézni az utasításnál. Pl. ha csak úgy nyomva tartjuk, akkor odajön hozzánk. Ha földre nézünk, akkor egy konkrét helyre terelhetjük, de egyéb parancsokat is osztogathatunk, pl. bombák elhelyezése, ellenség leterítése, vagy a szövetséges katonák fedezése. Értelemszerűen utóbbi három esetben a bomba helyére, az ellenségre, illetve a társainkra kell célozni. 360-on az „A" gomb, PS3-on az X tekinthetõ akciógombnak. Ezzel nyithatunk ki ajtókat, mászhatunk át falakon, aktiválhatunk szerkezeteket, vagy ütlegelhetjük az ellenséget. Hogy hol tartózkodik társunk, valamint hogy merre kell pontosan tartanunk, azt apró kis nyilas ikonok jelölik a képernyõn.

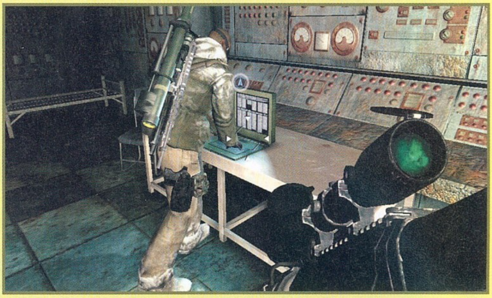
A játék során igazi fegyverarzenál áll majd a rendelkezésünkre, pontosabban, ahogy elõrehaladunk a küldetésekben, egyre komolyabb kiegészítõkre tehetünk szert, és akadnak olyan segédeszközök is, mint a szokásos gránát, vagy helikopterek és tankok elleni hõkövetõ rakéta. A muníciót speciális lõszerdobozoknál tölthetjük fel.

A kooperatív mód szerves része az egész játéknak, és habár nincsen rá feltétlenül szükség, azért a játékmenet a két ügynök folyamatos váltogatására lett kiélezve. Lang ügynök a nehéztüzérség szakértõje. Alapfelszereltsége komolyabb gépfegyver, majd késõbb gránátvetõ, puska, és a már említett hõkövetõ rakéta is. Bevallom legtöbbször vele szerettem nyomulni, hiszen nem vagyok mindig híve a bujkálós osonós stílusnak. Graves ügynök egy speciális sniperrel rohangál, valamint ért a műszerekhez, és bombákhoz. Külön elõny az esetében, hogy fedezékek mögül képes úgy kicélozni, hogy egy a fegyverére erõsített minikamera segítségével gyakorlatilag a fedezék mögül képes leszedni az ellenséget, anélkül, hogy kinézne a fejével. Hasonlóra Lang is képes, bár az õ esetében az csak szimpla „kikukkantás" a fejünk oldalra döntésével, ahogy azt régen a Rainbow Six vagy a Soldier of Fortune sorozatnál megszokhattuk. Ebbõl persze rögtön következik, hogy érdemes hangsúlyt fektetni a fedezékek használatára, persze hogy mennyire, az leginkább a választott nehézségi szinttõl függ. Könnyű fokozaton is van benne kihívás, de normálon vagy Hardon már eléggé meg tud izzasztani egy-két komolyabb tűzharc. Az utóbbi idõben divattá vált gombnyomásos fedezékbe vonulást ez esetben elvetették, hanem ahogy azt a CoD sorozatban is megszokhattuk, guggolva, vagy hasalva rejtõzhetünk el a különbözõ falak, vagy nagyobb tárgyak mögött. Fontos azonban figyelembe venni, hogy sok esetben az ellenség fedezéke és a miénk is szétlõhetõ, tehát csak óvatosan.

Barátaink nem képesek bármikor bekapcsolódni a játékba, ehhez elõbb ki kell lépni a Single playeres campaign módból, viszont ugyanúgy a teljes sztori végigvihetõ, méghozzá függõlegesen osztott képernyõn, system linken, vagy akár online is. Utóbbi kettõ bizony elkelt volna a Kane & Lynch esetében is, igen nagyban megdobhatta volna a (szerintem alapból











kiváló) hangulatot. További érdekesség, hogy ha a Single módot elmentjük, a kooperatívba átlépve pontosan attól a pozícióótól folytathatjuk a játékot. (360 Core-osok ügyeljenek rá, hogy minden új mentés 1 megát foglal.)

Meghalni nem nagyon fogunk a Campaign során, hiszen ha vészesen meg is sérültünk, akkor még mindig ott van a társunk, aki egy adrenalinadaggal újra lábra állíthat, akár úgy, hogy odahívjuk, akár úgy, hogy átváltunk rá, és mi magunk adjuk be az injekciót. A küldetés csak akkor sikertelen, ha a két ügynök egyszerre lesz mozgásképtelen. Ilyenkor a legutolsó checkpointhoz dob vissza minket a játék, vagy azt a pontot tölthetjük vissza, ahol utoljára mentettünk. Utóbbi viszonylag gyorsan megy, ám egy új küldetés betöltése akár egy percig is eltarthat sajnos.

Essen néhány szó a hibákról is. A célzást és a mozgást én csöppet nehézkesnek éreztem, ami nem is lenne feltétlenül akkora baj, hiszen ráfoghatjuk, hogy a Denied Ops esetében megfontoltabb lassabb műveletekhez kell hozzászokni, ám a játékmenet során sokszor adódnak olyan esetek, amikor gyorsan kell cselekedni. Kifejezetten zavart a golyók szórása, és hogy mennyire hatástalanok. Mindenképpen érdemes bezoomolni, de még így sem garantált a siker. Egy sniperes fejlövés persze mindig halálos, de ezt kimérni nem túl egyszerű, főleg, hogy miután nehézkesen becéloztam az ürgét, sokszor elkezd veszett egérként rohangálni. Tegyük hozzá, hogy azért az sem normális, hogy sniperrel törvényszerűen 2-3-szor kell eltalálnom az ellenfelet. A fejlövés az tiszta, de egy testre leadott lövés láthatóan még kevés, sőt gyakran nem is törődik vele az ellenfél, maximum megáll egy pillanatra. A közelharc az egyik leggázabb rész, még jó hogy lehet ütni, hiszen fegyverrel szinte alig lehet eltalálni az előttem fürgén pattogó ellenfelet.

Az AI is igen gyenge, elég fura helyzetek szoktak kialakulni, és ehhez jön még hozzá számos bug, egyszer pl. egy leütött katonát szó szerint elnyelt a föld. Az AI mentségére szóljon, hogy azért mutatnak némi intelligenciát is a katonák, pl. amikor megpróbálnak bekeríteni, de tény, hogy az esetek döntő többségében az akció egy közepes PC-s FPS-re emlékeztet, legalábbis ahogy az ellenség reagál.

A játékmenet ennek ellenére egész korrekt, főleg hogy sokszor még tankokba is beszállhatunk, ahol az egyikünk lő, a másik pedig vezet, illetve single-ben egyszerre végezzük a kettőt. Az irányítás szokható, a küldetések pedig egyáltalán nem mondhatóak egyhangúnak, főleg ha végre ráéreztünk a váltogató koop rendszer lényegére, és pl. a játék zenéje is kifejezetten hangulatos, a fegyverek legtöbbjének hangja pedig kifejezetten erőteljes.

A grafika eléggé változó. Kezdeném talán azzal, hogy hála a számos helyszínnek a küldetések igen változatosak, és általában a textúrák részletességből ítélve akár azt is sejteni merném, hogy Unreal 3 motorral készült, érdemleges különbség pedig nincsen a két gép verziói között. Mégis akadnak helyek, ahol az egész megjelenítés elnagyolt, van ahol figyeltek a részletekre, van ahol azonban nem. Pozitívum, hogy rengeteg objektum szétlőhető, sok minden robban, és pl. az első pályán lezuhanó helikopter is kifejezetten látványos. A karakterek azonban már nem nyerték el ennyire a tetszésemet, leginkább egy gyengébb PC-s FPS-re emlékeztettek, ráadásul sokszor tök bénán mozognak, néha eltűnnek a földben, és akadnak még egyéb bugok is. Így lényegében akadnak kifejezetten tetszetős elemek a játékban, de az a néhány negatívum bizony ront az összképen, így egyezzünk ki egy átlagos, tehát közepes értékelésben.

A Conflict: Denied Ops egy egész korrekt ötletes modern háborús FPS lett. Az őszi dömpingben bizony kőkeményen elveszett volna, ám most februárban talán meglelheti a helyét a katonai shooterek között, miután már lecsengett a CoD4 utáni láz. Persze pont ez az a játék, amely után nem is nagyon érdemes leülni játszani a Denied Ops-szal, főleg nem a multijával összevetve, de azért neki is vannak előnyei. Mindenképpen ki kell, hogy emeljem a kooperatív mód előnyeit, amely offline remekül funkcionál, és remélhetőleg online is, hiszen direkt erre lett kiélezve, ám sajnos a review verziómmal nem volt alkalmam felmenni a világhálóra, többek között azért, mert a játék hivatalos megjelenése előtt nem is nagyon tudtam volna bárkivel játszani. Ugyanez igaz a játék szokásos multiplayer részlegére is, mely ez esetben kizárólag online működik, így max tippelni tudok a játékmódokra, ám annyit leszögezhetek, hogy a jóval nehézkesebb irányításnak hála garantáltan nem érhet a CoD4 nyomába. Nem is ez a lényeg, koncentráljunk most elsősorban a Campaign módra. A játékmenet végső soron elég hangulatos, egész korrekt kis harcok alakultak ki a végére, és a sok kis említett bug sem olyan zavaró, ha képesek vagyunk szemet hunyni felettük. A Denies Ops játékmenete kissé sajátos, de szokható, és ami a lényeg, hogy változatos, tehát érdemes tenni vele egy próbát, de nem győzöm hangsúlyozni, hogy az igazi érdeme a kooperatív mód, így annak kihasználása nélkül kevesebbet ér.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu





MARTIN BELESZÓL!

A Denied Ops az a tipikus játék, amelynek időt kell adni – és be fog indulni, bele lehet ragadni, frankón. Nem egy nagy durranás, nem fog a toplisták élére kúszni, sőt, hallani sem sokat lehetett róla – mégis ezerszer inkább ő, mint mondjuk egy Blacksite, vagy egy FEAR. Picit szöszmötölös, picit lassú, de talán pont emiatt nem fogod csak úgy magad alá darálni, aztán 1 nap múlva elfelejteni. Hét pont, ennyi, nem több, nem kevesebb.

CONFLICT: DENIED OPS

EIDOS INTERACTIVE / PIVOTAL GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

PS3 — 1-2 játékos (1-2 online), dd 5.1, 16:9, 576p/720p,

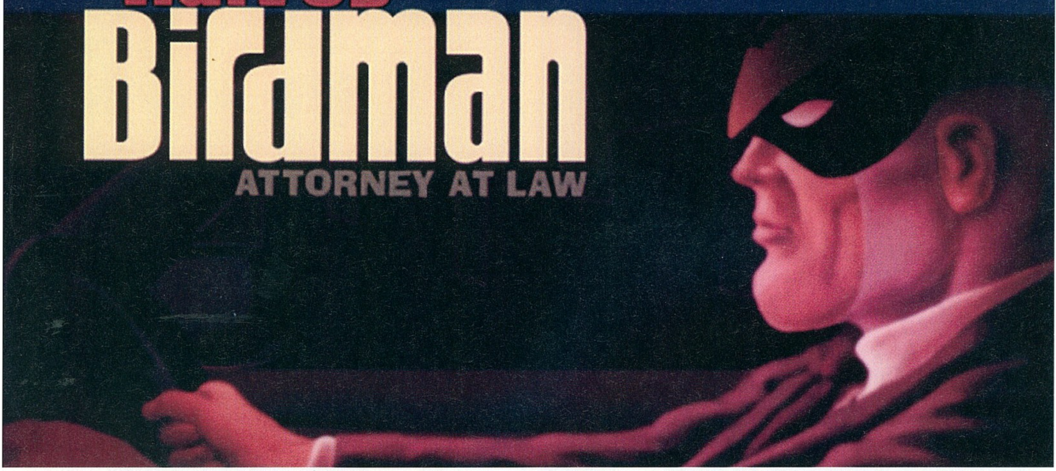
X360 — 1-2 játékos (1-2 online), 16:9, dd 5.1, 480p/720p/1080i, mentés 1 mb, system link

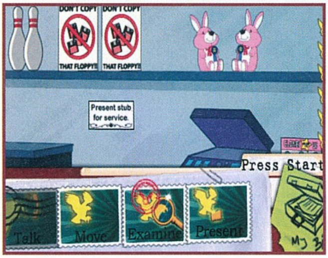
✔ kooperatív mód, hangulatos
X bugos, elsőre szokatlan

PS3 X360
7 pont

Harvey Birdman Attorney at Law

KRAMER KONTRA KRAMER









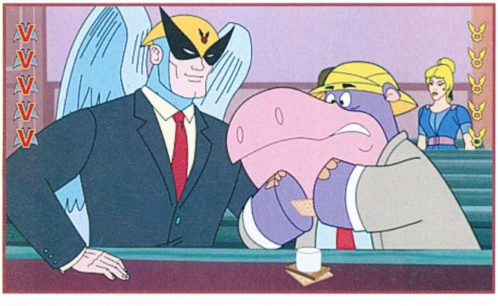
Harvey: *Szeretném ha tudnád, hogy apád mindkettőtöket nagyon szeret.*
Jonny Quest: *De úgy dob, mint egy lány.*
Harvey: *Martina Navratilova is, de ez még nem jelenti azt, hogy más dolgokban nem lehet macsó.*

Mi a közös Johnnie Cochranben, a Hanna-Barbera produkciós irodában és Harvey Birdmanben? Első látásra semmi – bár ez attól függ, hogy milyen hosszú az a bizonyos első vizit. A **Harvey Birdman, Attorney at Law** a látszólag három szélsőséges példát egyesíti egyetlen karakterben, egyetlen sorozatban és most már egyetlen játékban. Játékban, amely bár hű az alapanyaghoz, a leglényegesebb ponton bukik el: nincs benne mit csinálni.

BIIIRDMAN!

„Ki a franc az a Harvey Birdman?" – a kérdés jogos, a válasz nem kézenfekvő. Harvey Birdman szuperhős, legalábbis valamikor régen az volt. Nagyon régen: a karakter gyökerei egészen a hatvanas évekig nyúlnak vissza, amikor a reggeli gyermekműsorokban nem habzó szájú és mélynövésű törpék, sipítozó hangú pindurok és betépett szamurájok kaszabolták egymást halomra. Birdman erejét a napfényből gyűjti, képes repülni és halálos energiasugarakat kilövellni az ökleiből. Ja és nem mellesleg van egy jogi diplomája: innen az Attorney At Law ötlete. Harvey a világ megmentését hébe-hóba betévedő ügyfelek protezsálására cserélte, a világ vége helyett most tárgyalótermek mélyén küzd. Sikerrel? A Harvey Birdman széria 8 évvel ezelőtt startolt és az elmúlt esztendő végén ért végét, 4 szezon és 39 epizód után. Harvey ugyan egy ideig szögre akasztja a köpönyegét, de ez nem jelenti azt, hogy nem fog még visszatérni – itt is van, az első hivatalos és a csatorna által teljes mellszélességgel támogatott játékában.

Habár ez a meghatározás nem egészen helyes. Tetszenek emlékezni a videojátékokat a multimédia nem túl barátságos világába áttaszító Dragon's Lairre? Na, ez pont olyan: nem irányítod, hanem inkább nézed, és időnként beavatkozol a történésekbe, mindezt azért, hogy aztán újabb hosszú percekig bámuld az eseményeket a képernyőn. Tetszik, nem tetszik, ez van. Lehetett volna szövevényes, nagyon tartalmas és nagyon nehéz Phoenix Wright klónt készíteni, egy sajátságos adaptációt, amelyben sokan reménykedtek? Persze, lehetett volna, de nem lett volna értelme.









A Harvey Birdman legnagyobb érdeme az, hogy minden eddiginél jobban közelítette meg az alapanyagot. Nem erőltetett rá oda nem illő elemeket, nem akarta teljesen ismeretlen és idegen stílusba taszítani és a sorozat jellegét sem formálta át a játék érdekében. Az AAL minden szempontból hű a show-hoz és annak formátumához. Nem egy nagy történetből, hanem öt kisebb ügyből áll, melyet az eredeti író- és szereplőgárda jegyez. Ugyanaz a stílus, ugyanaz az animáció, ugyanazok a karakterek, ugyanazok a hangok – az AAL úgy muzsikál, mintha csak a televízióban menne...

...és pont ez vele a baj. Jobb, ha már most a török nyakába öntjük a forró olajat: az AAL rövid. Nagyon. Pofátlanul. A nettó játékidő valahol három, maximum négy óránál tanyázik, amely azért már bőven a még elfogadható szint alatt van. Az ok az alapanyaghoz való hűségben keresendő, a sorozat egyes epizódjai 12 percesek, nagyon pörgősek, feszített tempójúak, a gegek és poénok között lélegzetvételre sincs idő, minden száguld, karakterek tűnnek fel és tűnnek el, zajlanak az események, a néző kacag és örül. A videojátékot készítő producer a falba veri a fejét. Mit lehetett volna kihozni ebből? Vagy ezt, vagy minijátékok gyűjteményét, abból viszont annyi van, mint a nyű. Maradt az eredeti elképzelés és vele együtt a gyatra szavatosság. Hogy lehetett volna mégis kielégíteni a jelenlegi és a leendő rajongókat? Legalább kétszer, de inkább négyszer ennyi üggyel. Na, meg kicsivel több beleszólással a dolgokba – az AAL interaktív film sem mint kalandjáték, még ha annak is akarja magát álcázni.

ÉS MOST... TEMETÉS!

A Phoenix Wright hagyaték le sem tagadható, annak ellenére, hogy a Capcom ezúttal csak kiadói feladatokat látott el, a piszkos munka másnak jutott. Az öt ügy mindegyike több fázisra osztható. A rövid bevezetés felvázolja a bűntényt, utána jön az adatgyűjtés, majd a bírósági tárgyalás. Ne tessenek komoly dolgokra gondolni, Harvey Birdman kalandjai eszementek, nagyon elborultak és éppen ezért rettenetesen viccesek. A játék csúcspontja egyértelműen a negyedik ügy, ahol Harvey hű társa, Peanut kerül bajba, amikor egy az internetről letöltött német slágert ír ki CD-re: amint elkészül a lemez, a RIAA kommandós csapata betöri az ajtót és bilincsbe verve viszi el a veszélyes gonosztevőt. Ugye tetszenek venni az adást.

Mennyire nehéz tanúkat kihallgatni, nyomokat találni? Nagyon nem. A helyszíneket átkutatni csak előre meghatározott pontokon végigböngészve lehet – amit meg kell találni, az megtalálásra is kerül. Az AAL végig kézen fogva vezeti a játékost, mindig megmondja, hogy mikor mit és hol kell csinálni. A Phoenix Wright után ez a segítség meglepő és egy kicsit talán frusztráló is. Birdman soha, egyetlen pillanatra sincs magára utalva, te, a játékos nem fogod hosszú-hosszú perceken át a homlokod vakarni és azon gondolkozni, hogy merre tovább. A remekül megírt dialógusokban csak aláhúzva nincs a tipp, mindig és mindenhol tudni fogod, hogy mi a teendő – így fejezel be egy-egy ügyet maximum fél óra alatt; így jön ki a rövid játékidő.

A bíróságon történő brillírozás sem szorul különösebb magyarázatra. A tanúvallomás elhangzása után lehet ugyan az egyes állításokat tovább boncolgatni, de csak és kizárólag azokat, melyeket a játék enged. Nincs a PW-hez hasonló szabadság, ha az éppen faggatandó személy egy-egy mondata nem tartalmaz semmi érdemlegeset, Birdman nemes egyszerűséggel megtagadja annak további elemzését. Ha valami fontos hangzik el, akkor már csak a megfelelő bizonyítékot kell előhúzni a tárgylistából: bizonyíték lehet egy-egy szereplő profilja is. Fejtörést nem okoz, hogy mikor s mit kell bevetni, minden teljesen egyértelmű, túlságosan is. Hibázni, rossz bizonyítékot bemutatni alapjáraton maximum ötször lehet, utána Game Over – vagy legalábbis újrakezdés a legutolsó mentett állástól. Életet szerezni nem túl nehéz, elég csak végigzongorázni minden helyszínen, minden tárgyon és minden dialóguson, alkalmanként sikerül egy-egy újabb darabbal növelni az életerőt jelző Birdman jelek mennyiségét – sőt, még rejtett extrák is megnyithatóak. Úgymint kivágott jelenetek, különleges videók, maximum öt vagy hat darab, egyenként másfél/két perc hosszúságúak. Vagyis rövidek: tartalmi szempontból az AAL totális katasztrófa, a játékmenet gyatra, a hangulat viszont nagyon rendben van.

Birdman első játékos kalandja minden fontosabb szereplőt keringőre hív. Itt van Mentok az eszement bíró, X the Eliminator, az örök nemezis, Reducto és Avenger, a hatalmas kék sas is. Mind az eredeti hangjukkal, kivéve a sorozatból időközben távozó Stephen Colbertet. Az AAL grafikus szempontból is teljes egészében hű az alapanyaghoz: nem is nehéz, lévén a sorozat flash technológiával készül, így a kristálytiszta kép és a vibráns színek mind a helyükön vannak. Az egyes platformok között különbség nem nagyon van: a Wii verzió a mozgásérzékelést nem használja, a Wiimote mint egérmutató funkcionál. Észrevehető különbség maximum csak a töltési időkben fedezhető fel, a hordozható verzió néhol bealszik és pár másodpercig tart, míg mozgásba hozza magát, de ez elhanyagolható, a játékélményt nem befolyásolja.

Rossz lenne az Attorney At Law? Nem. Nagyon vicces, nagyon eredeti, nagyon jól megragadja Birdman karakterét és a sorozat hangulatát. De ez játéknak kevés: az interakció minimális, a szavatosság nagyon gyenge, a történeten felüli bónusztartalmak pedig elhanyagolhatóak. Fanservice: annak viszont tökéletes.

W

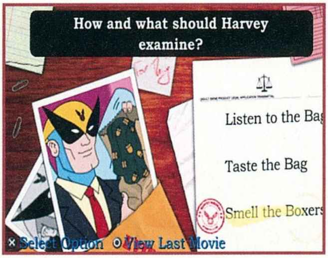
ADULT SWIM

Az **[adult swim]** eredetileg a Cartoon Network számtalan „spinoff" adásainak egyike volt mely 2001. szeptember 2-án kezdte el működését, ám hirtelen jött népszerűségének hála azóta saját csatornává nőtte ki magát, amely a CN sávjával osztozik. Az [as] elsősorban a 18 éven felülieket célozza meg rövid, humorban és iróniában bővelkedő saját gyártású műsoraival, valamint licencelt anime-jaival. Népszerűsége leginkább a Seth Green jegyezte „Robot Chicken"-nek köszönhető, mely játék babák segítségével állítja pellengérre az éppen aktuális eseményeket, filmeket és sorozatokat.

[adult swim]

MARTIN BELESZÓL!

Birdman figuráját egy Alex Toth nevű úriember agyalta ki a Hanna-Barbra stúdió számára. A sorozat 1967. szeptember 9-én debütált Amerikában, és két évig futott. Eszméletlen vicces szuperhős-retro, a Youtube-on érdemes rákeresni és röhögni egy nagyot.





HARVEY BIRDMAN: ATTORNEY AT LAW

CAPCOM / HIGH VOLTAGE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

PS2	1 játékos memóriakártya 8 mb
PSP	1 játékos
WII	1 játékos

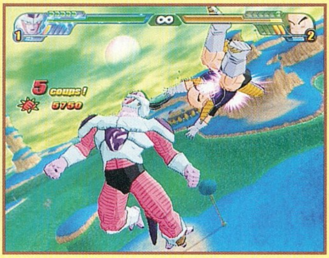
✔ tökéletes adaptáció
X rettenetesen rövid, kevés játékelem

PS2	PSP	WII
6 pont	6.5 pont	6 pont

BÍÍMMM A TESTIBEE!









Ha nem vagy anime guru, még akkor is biztosan ismered, és ha ismered, talán rajongója voltál a nálunk korábban televízióban sugározott (később csúnya mód letiltott), majd manga formájában hódító sorozatnak, a Dragon Ball sagának. Mint megannyi híres távol-keleti alapvetés, ez is a japán Shonen Jump hetilapban mutatkozott be először, egészen pontosan 1984-ben. Akira Toriyama (a sorozat megálmodója és rajzolója) történetei annyira nagy népszerűségnek örvendtek arrafelé, hogy a manga megjelenése után 2 évvel, a Fuji televízióval kooperálva megjelentek mozgókép formájában is, és elindultak világhódító útjukra.

A széria nyugaton is tiszteletét tette, de útja igen rögös volt. Elsőnek Amerikában jelent meg, ahol csúfosan megbukott. Rá két évre az animét Angliában is bemutatták, egy limitált kiadású „tesztárusítás" révén. A szinte nulla érdeklődésnek köszönhetően nem is lehetett nyugaton hallani felőle, egészen 1994-ig. Ekkor a sorozat a tévéképernyőn jelent meg, majd a 13. rész után az alacsony nézettség miatt le is szedték. Amerikában ezután újrapróbálkoztak a népszerűsítéssel, elkezdték sugározni a folytatást, a Dragon Ball Z-t. A dühös szülők miatt eléggé megnyirbálták a rajzfilmet – eltűntek a csúnya beszédek, kivágták a véres jeleneteket, a meztelenségeket, sőt az elhalálozásoknak is nyoma veszett. 67 részből 14-et le se adtak, majd az 53. vetítés után a széria ismét félbeszakadt. Jött az újabb felvonás, a kaland Cartoon Networkre való látogatása. Igaz, ismét izomból cenzúrázva, de sikeres lett végre a sorozat. (Náluk is egyébként ez a vágott verzió futott.)

A japán változatot nézegettem, és komolyan mondom, jobb volt, mint egy vígjáték. Jó, picit perverz a drága, de uram bocsáss. Ilyen volt például, amikor Zseniálisteknős a Harcosok Nagytornája előtt találkozik a régi barátokkal, és Bulma felől érdeklődik. A kezével simogató mozgásokat csinálva (az orrából és szájából csöpögő nedvek) kérdi: „Hol van az a szép leányzó azokkal a gömbölyű, kerek szépségekkel, mert úgy megtapogatnám őket?" Mindez magyarul: „Hol az a kedves leányzó, készíthetne nekem finom kis tortácskát." Kissé ciki, de mindenesetre örüljünk, hogy legalább volt. Nálunk igazi bombasikerré avanzsált a Dragon Ball – anno nagymama, nagypapa, boldog, boldogtalan nézte a sorozatot. Így voltam ezzel én is.

Na, a hosszú bevezető után lássuk végre a manga legújabb videojáték feldolgozását, a **Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 3**-at.

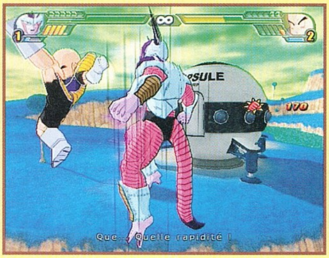
ÚJ KIRÁLY SZÜLETETT!

Eddig a Dragon Ball Z: Budokai 3 volt a legjobb. Miért is „eddig"? Mert végre sikerült letaszítani a trónról a korábbi királyt, mert annyira jól sikerült ez az új jövevény. A sorozat rajongóit ennél jobban már nem is lehet kényeztetni. Na, de ne rohanjunk ennyire előre.

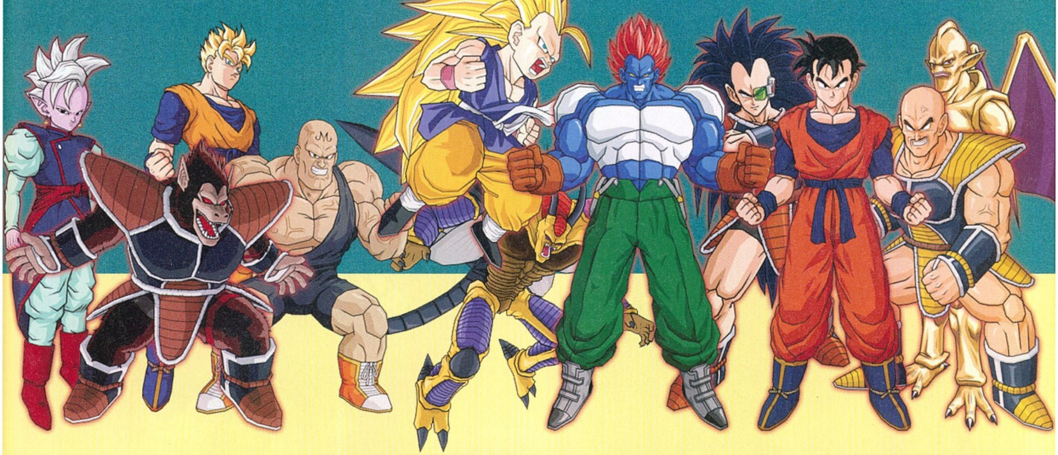
Tartalmi szempontból hihetetlen, mit fel nem pakoltak a korongra! Nem számoltam meg, de több forrásból olvastam, hogy 163 karakter nyitható meg összesen, ami nem kicsit figyelemreméltó szám. Egészen a sima Dragon Balltól a GT szereplőgárdáig, szinte minden nagyobb név itt van. Olyan figurák is megtalálhatók, mint pl. Tao Pai Pai (tőle hogy féltem anno, amikor szegény Upa papáját megölte – az volt az első halál a sorozatban –, aztán Korin tornya megmászása után kapott rendesen, és ez a harc is benne van a játékban egyébként). Itt van aztán Zseniálisteknős, Janemba, Blue kapitány, a Vörös Szalagrend kicsit feminin tagja, Mr. Satan (b*sszus, mekkora király arc ő), vagy a sima Dragon Ball sorozatból átvett gyerek Songoku is (benne a Titirititititi üvöltéssel :D).

Rengeteg módozatot kínál a game. A legizgalmasabb a Dragon History. Itt újrajátszhatjuk a teljes Dragon Ball történtet! Kezdésnél a Dragon Ball Z szériával ismerkedünk meg. A Saiyan Saga-val (A csillagharcosok érkezése a földre, avagy Raditz, azaz Songoku testvére, majd később Nappa és Vegita elleni küzdelem) indul a történet, majd folytatódik a Namekkel (Dermesztő, avagy Frieza Saga), később Cell okoz gondot (Android Saga), végül a Z sorozat Majin Buu-jával fejeződik be (Majin Buu Saga). Közben megnyílnak a DB mozik, a GT és sima Dragon Ball történetek is, sőt a legvégén alternatív sztorikat is végigizgulhatunk. Például ilyen, hogy a 16-os Androidot visszaküldik a jövőből, a gyerek Songoku eliminálása végett, de a 8-as robot (tiszta Frankenstein a csávesz) segítségéül siet, vagy említhetnénk a Csillagharcosok elkeseredett küzdelmét a Dermesztő ellen. Ebben szerepel Songoku apukája, Bardock, mielőtt az felrobbantaná bolygójukat. A legjobb, hogy a küzdelmek alatt végig dumálnak a szereplők, akár az eredeti japán szinkronhangon is! Tessék átállítani, ha nem azon van.









Aki eddig nem ismerte, az most töviről-hegyire megismeri a DB sorozatot. Nagyon jól megcsinálták ezt a részt! Tényleg százszorosan köszön vissza minden szereplő jelleme. Egy fejezet több kisebb részből áll. Van olyan, ami több mint 15-ből (Special Saga)! Minden egyes 100%-ra teljesített epizód után megnyílik egy újabb és újabb, közben megannyi karakter és pálya. Több mint 20 van benne, közte Zseniálisteknős szigete, rajta a Kame (Teknős) House a jutalmunk. Csak ez a rész vagy 10 óra szórakozás!

A további módok:

Nagy Torna (World Tournament), ahol a legegyszerűbb nyerni, ha eszünket kihasználva, megpróbáljuk kiverni az ellenfelet a ringből.

Duel: Kétjátékos módozat, ahol szingli és tag meccsek is vannak.

Ultimate Battle: Ha extrém harcokra vágysz, például 1 az 5 ellen küzdelmekre, akkor ez a te paradicsomod. Található itt egy szimulátor/menedzselős játék is, de ami a legizgalmasabb, az a Disc Fusion menüpont. Ha megvan a Tenkaichi 1 vagy 2 lemez, akkor onnan átemelhető megannyi extra is. (Ez a vigasz a Wii változat online mókájával szemben.)

Evolution Z: Itt fejlesztheted, és itt vásárolhatsz képességeket a szereplőidnek.

Charachters References: Itt a lehető legrészletesebben olvashatsz a karakterekről. Chi-Chi kommentárja egyes szereplőknél igen vicces. :)

Ultimate Training: Gyakorlás-kezdésnek ez felettébb ajánlott.

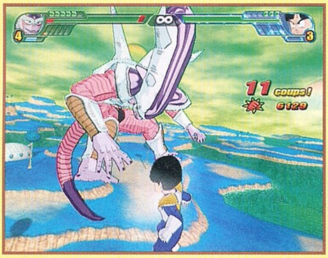
Data Center: Visszajátszások tárháza, valamint a kódok beadása itt végezhető el.

Options: Na most tényleg komolyan kérditek?

Tartalom szempontjából csillagos ötös!

JÁTÉKMENET

Az alapok maradtak. A BT3 a Tenkaichi széria nem megszokott, a standard verekedős játékoknál nem sűrűn alkalmazott kamerakezelést/nézőpontot használ. Nem oldalról, hanem hátulról láthatjuk karakterünket – kétjátékos mód esetén emiatt osztott képernyős a küzdelem. Az elején furcsa lehet a látvány, de hamar belelendülünk, és élvezni fogjuk ezt a fajta szabadságot. Teljes mértékben tiéd a tér, bármerre mozoghatsz: nagyszerű érzés ez, komolyan mondom! Ide-oda repülhetünk, rombolhatjuk a tereptárgyakat. A játékmenet továbbra is kimeríthetetlen. Az irányítás elég egyszerű, de azért nem árt elsajátítani a gyakorló módban. A támadásra két gomb szolgál: a Négyzet a testi támadás, míg a Háromszög a speckó. Többnyire az utóbbi használata, avagy a speciális mozdulatok ellövésének jó időzítése a küzdelem sikerének kulcsa. Igen, ezek a KI támadások a legfontosabbak! Minden szereplőnek ötféle speciális támadása van. A használatuk függ a KI energia töltöttségétől (L2 nyomva tartásával növelhetjük a legtöbb esetben), és mindegyiket az összes szereplőnél ugyanúgy lehet behozni (Skills List-ben megtaláljátok). Ebből a szempontból igen primitívnek mondható a rendszer, de ugyanakkor érdekes módon soha nem válik unalmassá a dolog, és mindig nagyon élvezetesek a küzdelmek. Egyszer ott van az a tény, hogy mindenkinél más ez a képesség, és mindig várjuk, vagy próbáljuk, na vajon melyik lesz ez a sorozatban látott támadás, másodsorban egyes harcok olyan kiélezettek tudnak lenni, hogy még a legerősebb támadás ellövésének pillanatában sem biztos a győzelem. Amennyiben két KI támadás egyszerre sül el, a jól ismert analógkar-szaggató mechanizmus indul el, ezt a gyors tekerésével abszolválhatjuk. Földön, vízben és levegőben egyaránt lehet harcolni. A támadásokat kétféle módon védhetjük ki. Vagy simán blokkoljuk az ütést/lövést, vagy arrébb teleportálhatunk.





A menetek elején a választott harcosunknak a hátát bámulhatjuk. Így elindulhatunk bármerre a hatalmas harctereken (amiket átlátszó hálós falak határolnak). Harc közben érdemes kihasználni a terep adta lehetőségeket, mert erőgyűjtéshez elengedhetetlen a védettség, amit mondjuk egy ház, vagy sziklafal meg is ad, amíg valami nagyobb támadással, vagy gyors, energiaigényes repüléssel le nem rombolja az ellenség. Igen-igen, a tereptárgyak nagy része interaktív, azaz lerombolható! Nem csak ezek, de az ellenfelek is amortizálhatóak. Egy nagy támadás eredményeként szakad a ruha, sebződik a bőr. Nagyon pöpec! Kíváncsi vagyok egyébként, hogy a jövőhónapban megjelenő Wii változatban hogyan oldják meg mozgásérzékeléssel ezeket a dolgokat. Csak jókat hallani róla…

GRAFIKA

Amikor megláttam, majd kiugrottam a bőrömből! Meseszép cel-shaded grafika, ami szinte egy az egyben hozza a rajzfilm látványvilágát. Mindez nagyszerű animációkkal, s mint korábban említettem, amortizálható környezettel és szereplőkkel. Ennél jobbat és szebbet ebben a generációban biztosan nem látunk már a stílusban. Majd a PS3 és X360 platformokra megjelenő Burst Limit tud majd csak újat mutatni…

HANGOK

Az angol szinkronhangok mellett a japán is része a játéknak. Erre tessék átváltani, mivel a japán szinkronszínészek sokkal jobban beleélték magukat, mint vérszegény angolszász társaik. A játék zenéje is bombasztikusra sikeredett, egyetlen egy bibi ezzel a résszel, hogy nagyon kevés track van, azok is állandóan ismétlődnek, így egy idő után picit idegesítők lehetnek.

HANGULAT (AMIÉRT OTT A HELYE A KOLLEKCIÓBAN)

A játék egy az egyben áthozza a rajzfilm hangulatát. Az Akira Toriyama által megrajzolt és megálmodott világ tökéletes átültetése érhető tetten. Kell ennél több?

Vásárlás előtt mindenképpen érdemes a kipróbálása, mert a legjobban csak az tudja értékelni, aki korábban odavolt a sorozatért. Én sem vagyok teljesen elfogulatlan, bevállalom, ezért is szerepel a végén ez a pont az értékelőben. Az irányítás igazi kuriózum, de a normál verekedős játékokon nevelkedett közönség gyomrának nem biztos, hogy fekündi fog. Nálunk a bulik egyik alapvetése. Ha Dragon Ball rajongó vagy, akkor a beszerzése egyenesen kötelező! Én élveztem minden percét.

Kenny

MARTIN BELESZÓL!

Nekem már a teszt bizonyos részeinek értelmezése is komoly problémát okozott, de ez betudható annak, hogy fingom nincs a Dragon Ball szériáról. Mindamellett tetszik a téma, sőt meglehetősen izgat is, így valószínűleg DVD vásárlás lesz a dologból. A játék minden forrás szerint TÖKÉLETESEN kielégíti a DB rajongók legmesésebb vágyait is, de sajnos nekem, a tudatlannak eléggé nehezen emészthetőnek tűnt.

DRAGONBALL Z: BUDOKAI TENKAICHI 3

ATARI / SPIKE
MÁS VERZIÓ: WII

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1 - 2 játékos
memóriakártya 8 mb

✔ rengeteg szereplő, hatalmas tartalom, a sorozat rajongóinak maga a kánaán
X online mód hiánya, a zene lehetne változatosabb

8 pont

WE' RE BACK AND READY TO ROCK



Ki ne emlékezne még gyermekkorából a 3 kis mókus kalandjaira? Igen érdekes témájú filmes feldolgozás, mely nem is tudom, hogy a pontosan a felnőtteknek akar szólni, akik részben nosztalgiára vágynak, vagy szimplán csak a gyermekeknek kívántak egy már elfelejtett témát a kalapból elhúzni. Akárhogy is, nekem igen kellemes emlékek fűződnek az Alvin és a mókusokhoz, mely történetet leginkább a 80-as évekbeli híres rajzfilmsorozatból ismertem meg, amely alapjai egyébként sokkal mélyebbre is visszanyúlnak. Akárhogy is, talán még ti is emlékeztek Dave-re, aki magához vette a 3 kis rocktehetség mókust, akik állandóan valami zűrbe keveredtek, hála többek között a furfangos Alvinnak, a kis zseni Simonnak, és az állandóan éhes dundi Theodore-nak. Maga az ötlet Ross Bagdasarian nevéhez fűződik, aki az 50-es években egy fiktív rockegyüttest alkotott meg, és '58-ban meg is jelentette első albumát, amikor még David Seville and the Chipmunks néven futott a project. A felgyorsított hangú három kis mókus dalai olyan nagy sikernek örvendtek, hogy nem csak tucatszám ontották az albumokat, de rajzfilmsorozatot is kapott a téma, kezdetben többek között The Alvin Show néven, az általunk is ismert mese pedig csak '83-ban indult be, hozzánk meg természetesen csak sokkal később került Alvin és a mókusok címmel (a magyar azonos néven futó punk-rock zenekarnak semmi köze a rajzfilmhez). Persze időközben akadtak egész estés rajfilmalkotások is a témában, melyek nálunk is kaphatóak DVD-n, de Alvinékat lényegében csak 2007-ben hozták újra igazán előtérbe, ahol a Garfield példájára egy komolyabb családi film keretein belül meg is elevenednek előttünk a kis mókushősök. Érdekesség, hogy a Garfield 2-höz hasonlóan Alvinékat is Tim Hill rendezte, és bár nem láttam még a filmet, de már a bemutatóból is leszűrhettem azt a véleményt, amiben az olvasott kritikák csak megerősítenek, hogy ami jól mutat rajzfilmen, esetleg képregényen, az korántsem biztos, hogy ugyanolyan sikeres filmen. Viszont azt hozzá kell tennem, hogy a történet, csak úgy mint a karakterek, rendkívül kedvesek, így úgy érzem, hogy gyermekek nem bánják meg, ha megnézik, és talán én is teszek majd egy próbát vele.

Mindenesetre ahogy az minden hasonló mozis produkciónál lenni szokott, az **Alvin and the Chipmunks** is rögtön megkapta a maga kis kötelező játékadaptációját, sajnos ismételten nem túl nagy sikerrel. A most debütáló Brash Entertainment egy láthatóan igen alacsony költségvetésű multiplatform ritmusjátékkal rukkolt elő, melyet HD konzolokra nem is adtak ki, mindössze PS2-re, Wii-re, PC-re, és természetesen az aranytojást tojó DS-re. Az elég gyengén debütáló friss cég érdekessége, hogy 2009-re ígérte a híres tetralógiává érett Saw (Fűrész) horrorsorozat játékadaptációját, valamint elvileg a hetekben bemutatandó Jumper játékverzióját is, amely az utóbbi idők egyik legjobban várt mozifilmje (egy teleportálási képességekkel bíró srácról szól, akinek képességeire idővel mások is felfigyelnek).

Végül szólnék pár szót a játékról is, melynek az egyszerű sztorija szerint a csúcsra kell juttatni Alvinékat a rockkarrierjükben. A szimpla ritmusjátékon túl rövid vicces átvezetőkkel szórakoztatnak minket, ahol ugyan a mozifilmre kívánnak hajazni, de a játék minőségét jól jellemzi, hogy az alkotók erejéből csak felíratozott állóképekre futotta. A grafika változatossága pedig kimerül abban, hogy a féltucatnyi különböző színpadon láthatjuk zenélni a mókusokat, természetesen ronda kidolgozatlan textúrákkal. Rémesen egyhangú játékmenet, ráadásul igen ratyi megoldással, ugyanis a zenék közben a 4 körben az R1/R2/L1/L2 gombokkal kell a csillagokat felrobbantgatni. Megszokható, de sajnos egyáltalán nem áll kézre, nehezebb fokozaton pedig rendre mellényúlunk. Ettől függetlenül a játék nem nehéz, hiszen a rockmeter nagyon humánus, kifejezetten sok bakizást néz el nekünk. Sajnos ezzel a rövid ismertetővel lényegében ki is veséztem a játékot, így nem is csoda, hogy igen hamar rá lehet unni az egészre, és az egyetlen apró motiváció a program kifuttatására nem is nagyon a kis mókusok ívelő karrierje, hanem a különböző rockszámok megnyitása. Ezek között akad néhány kedves ismerős, természetesen a Chipmunkok jellegzetes magas hangján. Nem is nagyon tudom, hogy az átdolgozott (kevésbé vagy jobban ismert) klasszikusokon túl akad-e eredeti Ross Bagdasarian nevéhez fűződő számuk a mókusoknak. Tegyük hozzá, néhány kivételtől eltekintve általában inkább egyhangú számokkal találkoztam, sajnos.





Nagyon egyszerű kis játékadaptáció, ahol ugyan jó az ötlet, ám a gyenge kivitelezésnek köszönhetően bűn érte kiadni tizenvalahány ezret, még akkor is, ha a csemeténk a mozifilm után hatalmas Chipmunk rajongó lett. Alvinék ennél sokkal többet érdemeltek, és ha már nem az eredeti rajzfilmfigurákkal csinálnak játékot, akkor legalább valami korrektebb kivitelezéssel álltak volna elő. Nem is értem miért nem készült soha korábban komolyabb játék róluk, pedig a téma annyira adja magát.

rajkrisz@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ez egy olyan Guitar Hero light cucc akar lenni… Csak azt tudnám, honnan rántották elő ezt a rajzfilmet témának, ami már akkor is retro volt, amikor Mekk Mester még újdonságnak számított?

ALVIN AND THE CHIPMUNKS

BRASH ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: WII, DS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 - 2 játékos
memóriakártya 8 mb (59 kb)

✔ kedves téma
X igen gyenge kivitelezés

3.5 pont

NINCS VONZÁS







A tíz-húsz évre visszatekintő sorozatok esetén főleg a konzolok generációváltásának időszakában szokott felmerülni a széria vérkeringésébe némi újdonság befecskendezésének szándéka. Az alkotók ilyenkor nehéz helyzetbe kerülnek: meddig mehetnek el az újításokkal anélkül, hogy azok idegenné váljanak a játék szellemiségétől, viszont a friss ideáknak köszönhetően ne forduljon unalomba az adott játék – elsősorban rajongóik számára? Hiszen komoly bajok üthetik fel a fejüket, ha a fejlesztők az adott címet közkedveltté tevő, jól bevált formuláktól elszakadva új, ámbátor idegen és esetleg nem is annyira életképes ötleteket applikálnak a sorozat újabb részeibe. Sajnos ez történt Sonic-kal is, hiszen a szériában az utóbbi néhány évben egyre gyakoribbak a mellékszálként funkcionáló produktumok; gondoljunk a Sonic ellenlábasa, a fegyverviselő sün történetét elmesélő, borzalmasra sikerült Shadow the Hedgehogra, vagy a szintén gyengén szerepelt Mario & Sonic at the Olympic Games sportjáték-gyűjteményre. 2006-ban debütált GameCube-on a versenyzős Sonic Riders, melynek ugyancsak nem sikerült azt a szupergyors és színekben tobzódó élményt szállítani, amelyet a rajongók elvártak volna. A koncepció abszolút sikertelensége után valóban meglepő módon a Sega folytatást készített hozzá, újdonságokkal megöntözve – amelyek sajnos aligha támasztják fel a versenyzős Sonic-ot halottaiból.

SONIC A PÁCBAN

A kék sündisznó légdeszkája már az előző részben borzolta a kedélyeket. Habár maga a versenyzés ötlete alapból nem lenne elvetélt, a **Sonic Riders: Zero Gravity** egyik legnagyobbnak kikiáltott újítása egyben a játék legkevésbé életképes vonása: a száguldozás lényegét jelentő csúcssebesség csupán rövid és nem túl jól irányítható meteorrobbanásokban, valamint kilövő szerkezetekkel valósítható meg, ami valójában lassítja az élmény egészét. Az első Sonic Riders-ben legalább a gyors irammal nem volt gond.

A néhány óra alatt kivégezhető játék gerincét a Story Mode alkotja. A World Grand Prix előtt néhány hónappal egy meteor becsapódásának következtében a világ összes robotja ámokfutásba kezd. Sonic és barátai sikeresen szerzik meg a meteort, mire a robotok megtámadják őket. Hősünk a csata hevében lezuhan egy felhőkarcoló tetejéről, ám az esést egy olyan anti-gravitációs mező fogja fel, amely a meteorból sugárzik. Sonic-ék feladata a kő védelmezése a robotok elől, illetve titkának megfejtése.

Ennek során 16 versenypályán versenyzünk a robotok ellen, az egyéni felszereléssel és sajátossággal megáldott 19 karakterünkkel. Pl. Knuckles egy légi biciklin, míg Sonic és Tails különböző légdeszkán közlekednek. Némi betanító rész után Sonic-al kezdünk, és egy csapat túlságosan is gyors robot ellen versenyezve kitapasztalhatjuk az újdonságokat: a sebességrobbanásokat aktiváló objektumok felszedését, az éles kanyarokhoz való lassítást, valamint a sínek vagy az útszegély vakmerő megközelítéséért, illetve a légi mutatványokért járó Gravitációs Pontok (GP) rendszerét. Utóbbiakból extrákat vásárolhatunk meglevő felszerelésünk fejlesztéséhez, vagy kerekes járgánnyal teljesíthető pályákat tehetünk magunkévá. A pályákon bőséges mennyiségű GP-növelő veszélyes pontot, sebességnövelő és nagy ugrásokat lehetővé tevő platformot és akadályt találunk, mely utóbbiba akár ellenfeleinket is beletaszíthatjuk. Az energianövelő tárgyak arra is képesek, hogy elmossák a mögöttünk száguldó versenytársakat, vagy az adott karaktert mágnesessé téve az minél több gyűrűt vonz magához.

Mindez remekül hangzik, és az is – elméletben. Gyakorlatban viszont a sebességrobbanásokat igen nehéz kontrollálni; a kanyarokban gyakran kisodródunk, repüléskor elvétjük a célplatform szélét. A normál iram viszont túl lassú, és nem is változik a játék során, vásároljunk magunknak bármilyen hiper-szuper felszerelést. Nagy hiba, hogy az ellenfelek soha nem vétenek hibát és szinte mindig gyorsabbak nálunk (mely tény következtében én gyakran jutottam el a kontroller falhoz csapásának erős kényszeréhez.) Az irányítás teljes egészében nehézkes, és még a sebességrobbanás kiváltotta gravitációs repülés használata is körülményes.

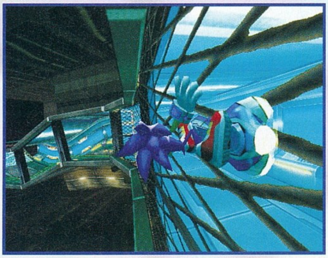
A történet módon kívül lehetőségünk van a normál verseny (Normal Race) móduszban egymás ellen indítani karaktereinket. A túlélő szegmens (Survival Mode) minijátékaiban pedig váltóversenyt



játszhatunk barátunkkal, focizhatunk a gravitációs kontroll használatával (Survival Ball), valamint négy társunkkal lőhetjük egymást vidáman a gyűjtött rakétákkal (Survival Battle.) Az összes játékmód közül különben a túlélő a legélvezetesebb, de ez is csak többedmagunkkal űzve.

A KÜLCSÍNY JOBB, MINT A BELBECS

Sajnos csupán egyedül a grafika az, amivel elégedettek lehetünk: sok szín, szép animációk, részletesen megrajzolt karakterek, tetszetős hátterek – habár egy versenyzős játékról lévén szó ezekben nem tudunk túl sokszor és hosszasan gyönyörködni. A hangzás és a zenei kínálat viszont aligha kielégítő: a szinkron silány, a számok pedig unalmasak és gyakran ismétlődnek.



És hogy mindezekből mi következik? Bizonyára egyre gondolunk: Sonic legelvetemültebb – és még nem teljesen kiábrándult – rajongóin kívül nem látom értelmét, hogy bárki pénzt adjon ezért a játékért. Versenyzős anyagként nem állja meg a helyét, szórakoztatni inkább csak a multiplayer minijátékokban képes, azt is rövid ideig. Viszont aki partijátékra vágyik, tutira nem ezt fogja beszerezni... A Segának össze kell kapnia magát, ha nem akarja, hogy az esetleges harmadik Riders beleverje az utolsó szöget Sonic koporsójába.

Petúnia
petunia@tombraider.hu





MARTIN BELESZÓL!

Érdekes lenne egy Sonic mászkálós-akciójáték, amolyan Ratchet stílusban. Talán az meg tudná menteni a kék sünit. Vagy egyszerűen csak hagyni kéne békében megöregedni – nem kell feltétlenül kinyírni.

SONIC RIDERS: ZERO GRAVITY

SEGA / SONIC TEAM
MÁS VERZIÓ: WII

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

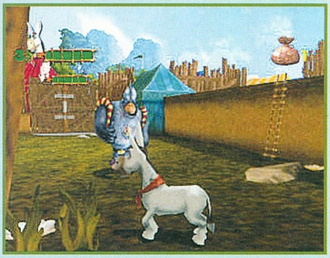
1 - 4 játékos
memóriakártya 8 mb (68 kb)

✔ az olykori száguldások és a többjátékos módusz élvezetes, szép a grafika
X szaggatott élmény, nehézkes irányítás, középszerű történet, túl rövid

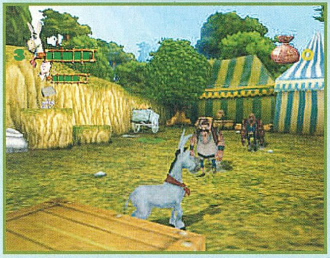
5.5 pont

RUCIO A DALIÁS SZAMÁR











Egy kis faluban Mancha közelében, melynek nevére már alig emlékszik valaki, élt egyszer egy kalandvágyó ifjú, aki minden szabadidejét lovagregények olvasásával töltötte. A történetek annyi örömöt és szórakozást okoztak neki, hogy mindent elfelejtett maga körül. Minden, amit ezekben a könyvekben olvasott, annyira magával ragadta a fantáziáját, hogy a végén már semmi másra nem tudott gondolni, csak harcokra, varázslatokra, háborúkra, és elérhetetlen szerelmekre. Egy napon úgy döntött, hogy saját maga is lovaggá válik, útra kel kalandokat keresni, és hogy mindazt megélje, amit a nagy hősök is szeretett könyveiben...

Biztosan mindenki halott már gyerekkorából Don Quijote kalandjairól, aki magát lovagnak képzelve járta a vidéket, és harcolt többek között a hatalmas óriásoknak gondolt szélmalmok ellen. Egy rég elfelejtett történet, melyet a spanyolok most újra elővettek, és egy enyhén Shrekre hajazó vicces animációs film keretein belül fel is dolgozták. Az alkotást tavaly év végén mutatták be, a többi néhány európai országban ellenben csak idén kerül rá sor, és az USA-ban is legfeljebb csak jókora késéssel debütál, ám hozzánk valószínűleg el sem érkezik, vagy ha mégis, akkor legfeljebb majd DVD-n. Információt legalábbis alig találtam róla a neten, ami igazán sajnálatos, hiszen a **Donkey Xote** a trailere alapján minőségre simán vetekszik a Disney/Pixar, vagy pl. Dreamworks alkotásokkal, tényleg kár lenne érte, ha kihagynánk. Őszintén szólva a videojáték verzióról is alig találtam infókat, és habár a tesztpéldány viszonylag hamar eljutott hozzánk, hivatalos forgalmazásba nem tudom fog-e kerülni nálunk, de annyit azért megtudtam a játék spanyol honlapján, hogy PS2-n kívül PSP-n és DS-en is megjelent.

A vicces cím lényegében Ruciora, Don Quijote fegyverhordozójának, azaz Sancho Panza-nak a szamarára utal, aki karakterre részben hajaz „Szamárra" (angolul Donkey) a Shrekből. Az egyik főszerepet is gyakorlatilag ő kapja, legalábbis a játékban mindenképpen, hiszen a mesélő bácsi bevezető sztorija után is rögtön ő kerül reflektorfénybe, mintha riporterek egész repertoárja kezdené el faggatni hősünk kalandjairól. Rucio váltig állítja, hogy másképp ismeri a történetet, mint maga a regény írója (Miguel de Cervantes Saavedra), és itt az ideje, hogy a valóság is napvilágot láthasson, ő ugyanis nem szamár, hanem egy daliás ló (szerinte legalábbis).

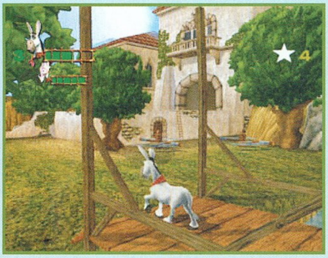
A kezdő animáció egyvalamit mindenképpen alátámaszt, mégpedig hogy a filmet bizony érdemes lenne megnézni, ám a tényleges játék ezek után már kevésbé meggyőző. Ahogy az várható volt, Rucio-val kezdünk egy kis faluban, ahol néhány ugrabugrán és katonás csetepatén túl olyan különleges kihívásoknak is meg kell felelnünk, mint pl. a tyúkok összeterelése. A háztetőn ragadt kotlósokat egy bikásan ívelve felrúgott görögdinnyével kergethetjük le (no komment), majd később a többiek is bekerülnek a képbe, ahol Sancho-val, majd Don Quijote-val és a lovával Rosinantával kell szerencsét próbálnunk. Előbbi már csak azért is tetszett, mert Sancho-val és Rucio-val karöltve végül egész elfogadható kis kooperáló platformjáték alakult a stuffból.

A kamerakezelés félig automatikus ugyan, de számtalanszor érdemes nekünk rásegíteni. Kizárólag az X tengelyen forgathatjuk, viszont megcserélhető, és ami lényeg, hogy bár kissé dinamikátlan, de szokható. A karakterek mozgása már kissé nehézkesebb, ez főleg igaz a kisebb küzdelmekre, ami akkor igazán bosszantó, ha addig nem enged tovább a játék. Pl. Rucio felöklelései meg rugdalózásai még megszokhatóak, ám Sancho lassú csapkodásai már nem túl hatékonyak, mégis előfordult, hogy gonosz módon addig nem engedett tovább a játék, míg kínkeserves szenvedéssel el nem gyepáltam az őröket. A játékmenet egyébként közepesen változatos, hiszen az egyszerűbb érmegyűjtögetős ugrabugrán túl, akadnak lovagi tornák, és egyéb akciódúsabb elemek is, ahol speciális gombkombinációkat kell időben beadni. Nekem mégis a karakterek között váltogatós kooperáló részek jöttek be a legjobban, ahol mindenkire a saját adott képességei miatt volt szükség.

Grafikára nem egy nagy durranás, főleg igaz ez a kidolgozatlan, némi túlzással majdnem PS1 szintű textúrákra. Az animációs filmből átvett bejátszások azonban tetszetősek, és maguk a helyszín is kedves, jól passzol a játék egész atmoszférájához. A kisebb állatkák és a katonák is jópofán festenek, hiszen akadnak böszme hústornyok, és muris kis pattogó mini-orvlövészek is, tehát egy „közepes alát" megérdemel. Hangeffektek terén ugyan olykor picit szűkölködünk, de a játékzenék nem olyan rosszak, még ha egyik másik egy idő után kissé monotonná is válik.

Aranyos kis platformjáték, mely talán nem is olyan rossz móka gyermekeknek, talán még akkor sem, ha nem látták a filmet, akár eljut hozzánk, akár nem. A néhány játékmeneti nehézség ellenére nem mondanám nehéznek, és bár olykor nem árt a narrátor magyarázó kommentárjaihoz egy kis nyelvtudás, igazából nincs benne olyan feladat, amire nem jöhetnénk rá akár magunk is egy idő után, így a 13 fejezet lekötheti a fiatalokat egy-két napig. Többet azonban ne várjunk tőle, hiszen alapvetően csak egy közepes játékadaptáció, amely semmi olyat nem nyújt, amit ne láttunk volna már.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Valóban csak egy közepes platformjáték, én mégis úgy érzem, messze jobb és érdekesebb, mint nagyon sok más game, amit komolyabb pontszámmal jutalmaztunk. Valami olyat képzeljetek el, mint a régi PS1-es Spyro, meg az első Crash Bandicoot keveréke: platformról-platformra ugrálás, érmegyűjtögetés, bunyó a szamárral, bunyó a kis köpcössel, lovagi torna, célbalövés – tudom, nem divat már ez a klasszikus mászkálós stílus, mégis kellemesen elszórakoztam vele.

DONKEY XOTE

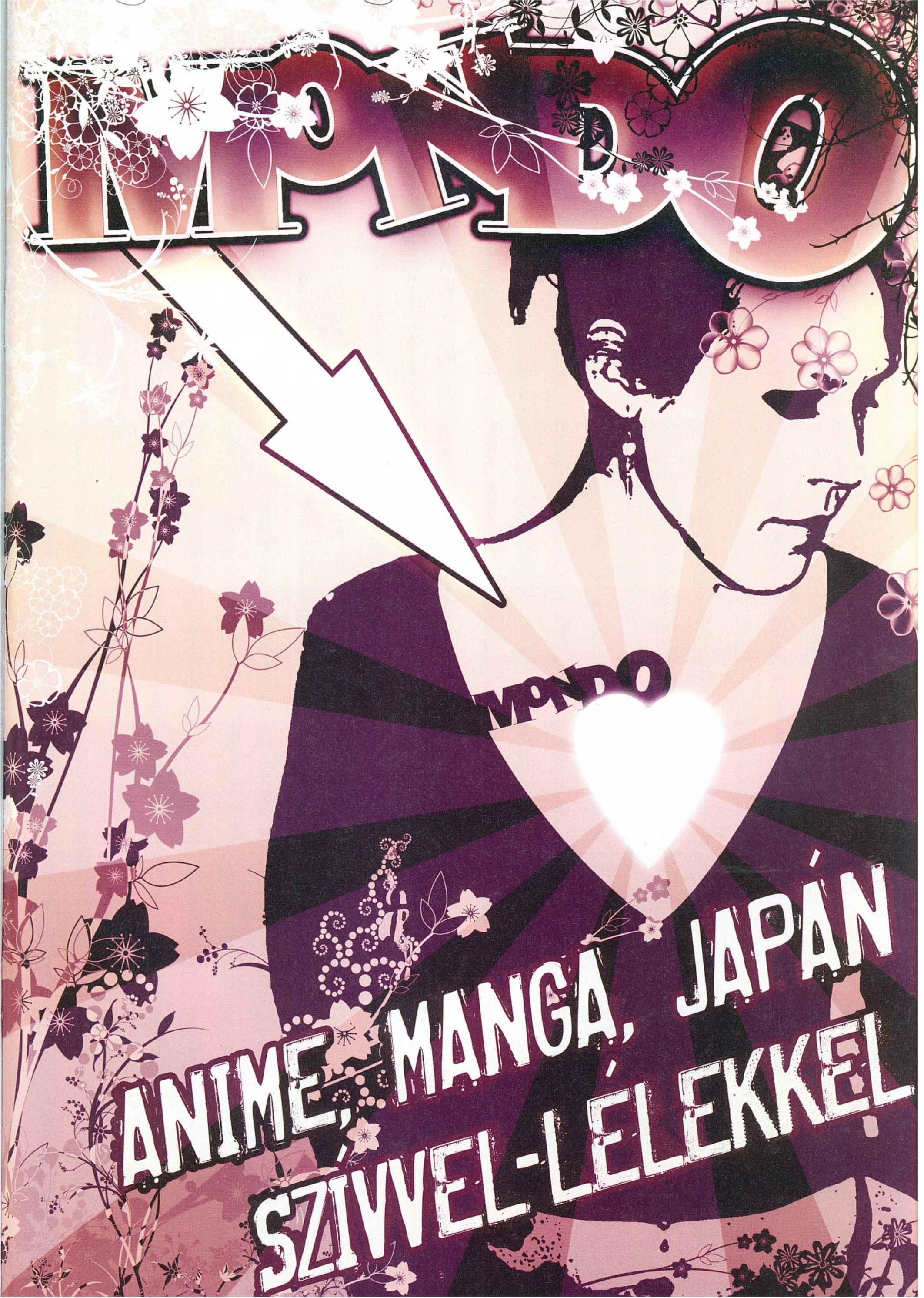
FILMAX ENTERTAINMENT / ACCIÓN MEDIA
MÁS VERZIÓ: PSP, DS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos,
memóriakártya 8 mb (71 kb)

✔ néhány jópofa ötlet
X csak egy közepes platformjáték

5 pont


MONDO
MONDO
ANIME, MANGA, JAPÁN
SZÍVVEL-LÉLEKKEL

NINTENDO VIRTUAL CONSOLE



AVAGY A WII JÁTÉKLETÖLTÉSI RENDSZERE

A Wii Shop Channel révén elérhetővé vált, hogy interneten keresztül lehetőségünk legyen megvásárolni korábbi népszerű rendszerek sikerjátékait némi pénzmennyiség ellenében. Eddig számos platform emulációja lett elérhető a készüléken. Név szerint: A **Nintendo Entertainment System**, a **Super Nintendo Entertainment System**, a **Nintendo 64**, valamint a **Sega Mega Drive**, a **NEC TurboGrafx-16**, és **TurboGrafx-CD**, illetve nem utolsó sorban az **SNK Neo Geo**-ja. A lista hamarosan bővülni fog a Sega Master Sytem játékaival is, sőt pletykálják a Sega Saturn felbukkanását is. Az emulációk tökéletesek, sőt, nem egy esetben javítottak az eredeti ROM-okon is. Napjainkig immáron 185 játék kínálja magát letöltésre az európai régióban, ezek közül csemegéztem most ki 7-et.

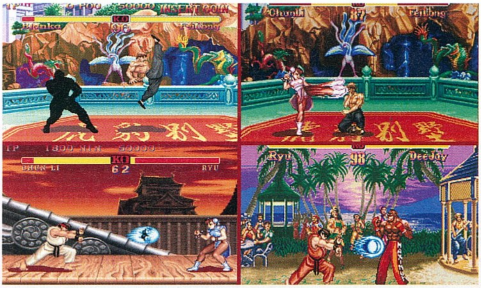


SUPER CASTLEVANIA IV

1986-ban indult útjára a Konami (mára már talán) egyik legjelentősebb és leghosszabb játéksorozata. Japánban Akumajou Dracula címen fut, ami magyarra fordítva elég viccesen hangzik: „Drakula Gonosz Démonkastély". A saga mindmáig igen sikeres, melyet a sorozatra jellemző gyönyörű, színpompás 2 dimenziós grafikájának, lehengerlő játékmenetének, fülsimogató dallamainak, kicsit költői, melankolikus, depressziós hangulatának, és késő középkori világképének köszönhet. A SOTN előtt, mint erre a részre is, nem a Metroid stílusú játékmenet volt a jellemző: sokkal nagyobb odafigyelést, kihívást kívánó, ügyességi platformjáték volt. A game nagyban használja az SNES Mode 7 grafikai tudását: a pályák néhol forognak velünk, néhol meg bombasztikus effektparádé vár ránk. Itt még csak az ostor a fegyverünk, amivel a platformokon megkapaszkodni is tudunk. Van pár felszedhető tárgyunk is, többek között a vámpírok ellenmérge, a szenteltvíz is. 800 Wii pont ellenében Drakula a pokolba küldhető.

SSF II: THE NEW CHALLENGERS

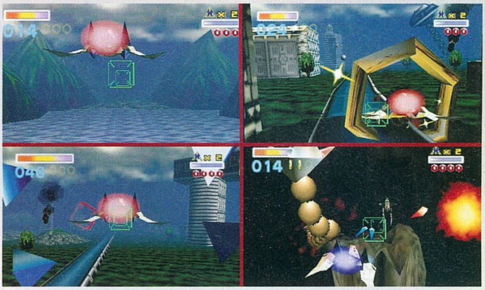
1991-ben, 20 oldalnyi terv és elképzelés, valamint 2 év folyamatos fejlesztés után megszületett minden idők (igen-igen, jól olvassátok, az volt, és az is marad mindörökre) legjobb verekedős játéka, a Super Street Fighter II. Hatalmas bombasiker! Az emberek csodájára jártak, a játéktermek csurig voltak, szinte reneszánszukat élték. Nem volt olyan terem nálunk sem, ahol ne lett volna megtalálható ez a csodagép. Mi volt a siker kulcsa? Még a ma is meseszép látványvilág, a 8 egytől-egyig eltalált és szerethető karakter, a 12 helyszín, no és a forradalmi játékmechanizmus, ami még ma is időtálló, amellyel letették a modernkori verekedős stuffok alapjait. Évenként érkeztek a 16 bites házi átiratok újabb változatai, a legutolsó és talán legjobb a sorban ez a verzió. 4 új helyszín, 4 új karakter, bővült a speciális mozdulatok (pld. Ken tüzes Shoryukenje) sora is, valamint magasabb szintű grafika, gyorsabb animációk, és hanghatások kényeztetik a fanokat. Wii Classic joy-jal maga a paradicsom. 800 Wii pontért újra átélheted ezt az örökérvényű klasszikust.





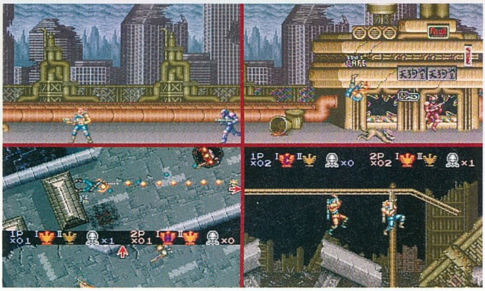
SONIC THE HEDGEHOG 3

Ha Megadrive-os arc voltál, és gizdulni akartál a Super Nintendós haveroknak, akkor ez a game biztosan ott volt a kezedben, mint potenciális fegyvertény. Yuji Naka igazán gyors és egyedi platformjátéka csak Megadrive-on volt megvalósítható, hála az erősebb procinak. Meseszép látványvilággal felvértezett kaland, ahol ismét Sonic a kék sündisznó, és Tails a kétfarkú róka a főszereplő. Egy új karakter is megjelent színen: Knuckles, a vörös harcművész hangyászsün. (Itt még ellenünk volt, mivel Dr. Robotnik elhitette vele, hogy hőseink tolvajok, így gyakran meggyűlt vele a bajunk.) A játék a második rész grafikai motorját használja, de minden helyszín 3x nagyobb, sőt minden pályán karakterspecifikus részek is vannak. 6 meseszép helyszín, megannyi extra és felszedhető tárgy (7 Chaos Emerald után megnyíló Super Sonic!), pörgős zenék és játékmenet, szóval tuti vétel 800 Wii pontért.



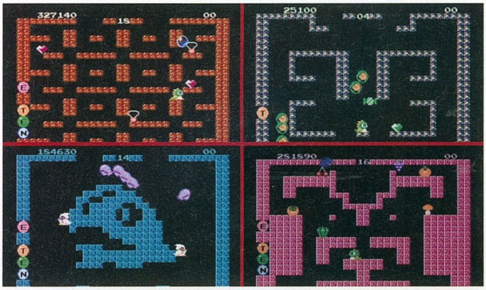
LYLAT WARS

Fox, Peppy, Falco, Slippy, Andross, Corneria, Arwing, Lylat-rendszer. Ugye ismerősek az alábbi kifejezések? 1997-et írunk… a LylatWars végre (StarFox 64 az Államokban) megjelenik Nintendo 64-re. A LW rengeteg újdonságot vonultatott fel, a sorozatban először: szabadon választható elágazások, multi 4 játékos számára, földi és víz alatti missziók, új gépek (Land Master tank és Blue Marine tengeralattjáró). Ugyancsak ehhez a játékhoz köthető még egy forradalmi ötlet a Nintendo háza tájáról, nevezetesen a játékkal egybecsomagolt Rumble Pak, ami a világ első rezgője volt, amellyel ezek után még teljesebb lett a játékélmény (A Virtual Console-os változatból kivették a „rezgést"), az ütközések, találatok érezhetőek voltak (a Sony-féle Dual Shock irányító is csak ezután jelent meg). Bombasztikus Star Wars jellegű űrcsaták, Koji Kondo és Hajime Wakai fülbemászó dallamaival, meseszép látványvilágával hozták a nagybetűs HANGULATOT. 1000 Wii pont ellenében pattanhatsz be az Arwing pilótafülkéjébe, és lőheted porrá Andross hordáit.



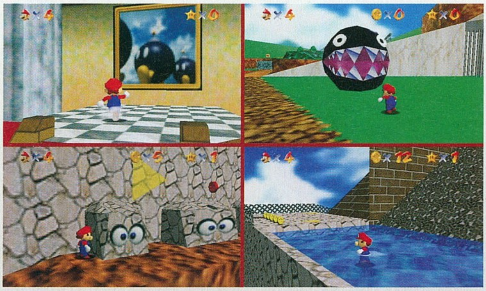
SUPER PROBOTECTOR: ALIEN REBELS

A világ többi részén mint Contra III: The Alien Wars vált ismerté. A kaland 2036-ban játszódik, feladatunk egy idegen civilizáció inváziójának a kontrol alatt tartása. Főszereplben az RD008-as és RC001-es Cyborg egységek. (Másutt a Contra IV-ben megismert Bill and Lance zsoldosok.) Az egyik legjobb és legélvezetesebb 2 játékos számára maradandó szórakozást nyújtó shoot'em up. A pályadesign mesteri, gigantikus bossok, pörgős muzsika kipipálva, a hangulat meg a tetőfokon – kell ennél több? Újdonság a mászó és kapaszkodó mechanizmus, a használható járművek (tank és motorbringa), 2 darab Mode 7 alá íródott felülnézetes helyszín, no és a 16 bites látványos grafikai fejlődés. A nehézsége már normálon gondot okozhat, egyedül játszva meg szinte lehetetlen a befejezése, hála a véges folytatási lehetőségnek. A sorozat kedvenc része nálam. 800 Wii pont.



BUBBLE BOBBLE

A nyolcvanas évek derekán igazi játéktermi sikerjáték volt a Taito üdvöskéje, minek nyomán hamar betámadták velük az otthoni konzolokat is. A játék két buborékot lövellő sárkánykölyök kalandjáról szól. Bubnak (kékszínű) és Bobnak (zöldszínű) a 100 emelet magas, szörnyek által lakott barlang minden szintjét kell teljesítenie ahhoz, hogy kiszabadítsák az elrabolt barátnőiket, és kimondhassák az igent az oltár előtt. A játékmechanizmus nem túl bonyolult. Platformjáték, ahol a feladat, hogy zárd buborékba az ellent, majd durrants ki. Miután eliminháltad őket, a pálya automatikusan scroolozik felfelé az újabb helyszínre. Sietni kell, mert ha lassú vagy, először megjelenik a „Hurry up!" felirat, majd a sebezhetetlen szellem is, és Game Over. A pályákon található különböző tárgyak (élelmiszerek, gyémánt) felszedésével pontokat kapunk, de rengeteg ellenfelet elimináló és teleportfunkcióval bíró cucc is található. Az EXTEND betűk kirakásával egy újabb élet a jutalmunk. Nem ritkán pálya nagyságú bossok legyőzését is feladatul adja a játék. Remek hangulatú, multiplayer cucc, 500 Wii pontért.



SUPER MARIO 64

A legnagyobb innovációnak nevezik megjelenését, mivel ez volt az első igazi 3 dimenziós platformjáték, és itt ismerhettük meg a mind mai napig alkalmazott dinamikus kamerakezelést is. (Itt használták konzolokon elsőnek az analóg karos precíz irányítást is egyébként.) A Virtual Console-os változat, mint a legtöbb letölthető cím, kozmetikázáson esett át. Eltűntek a ricegős élek, javítva van valamelyest a látvány is, kevésbé pixeles, és minden sokkal kontúrosabb. A tartalom változatlan: 120 csillag megszerzése és a királynő kiszabadítása a cél. A DS változat 30 új csillaggal, új szerepkőkkel, és a minijátékokkal tartalmasabb volt, de a d-pades irányítás miatt kevésbé jól irányítható, szóval úgy mérlegeljetek. A game még mindig benne van minden idők legjobb 5 platformjátékában! Még ma is szép grafika, remek pályadesign, fejrázós Mario dallamok jellemzik – ha nem volt meg eddig, akkor 1000 Wii pontért szinte ajándék a beszerzése.

RELOAD! ACTION!! DANGER! DANGER!!!!







A Wii Zapper megjelenésekor már sejthető volt, hogy a közeljövőben számos railshooter vár majd a Wii tulajokra. Kezdődött minden a Capcom Resident Evil: Umbrella Chronicles játékával, majd nem sokkal később a SEGA is előhúzott két klasszikust a tarsolyából. Az egyik ismét a zombivadászatra koncentrál (House of The Dead), míg a másik – tesztünk tárgya – terroristák lefegyverezésére összpontosít.

Stinger két hónappal ezelőtt már tett említést az AM2 stúdió (Outrun, Virtual Cop) játékáról, a **Ghost Squad**ról. Akkor az előkelő hatodik pozíciót kapta a RailShooter kategóriában, és igazat kell adnom, mert tényleg megérdemli. A 2004-ben debütált kommandós fénypisztolyos játék sikeres volt anno, mert hozott minden olyan elemet, ami miatt a másik két korábban említett SEGA sikerjátékot szerettük. 3D-s karakterek, valós 3 dimenziós környezet, valósághű sérülési modell, eltérő, választható útvonalak, megannyi szétlőhető, felrobbanható tereptárgy, no és a kor elvárásaihoz képest meseszép grafika jellemezte. A SEGA itt is használta a szimuláns IR (infra) technológiáját, és mivel a Wimote is hasonló elven működik, a hazi változat megjelenése nem volt kérdéses. A játéktermi automata jellegzetessége volt egyébként, hogy az igazi Ghost Squad egység fegyvereit másoló, majd 1:1-es relikvia várta a játékosokat. Nem elég, hogy a játékpisztoly úgy nézett ki, mint az MP5-ös gépkarabélyon alapuló XM-2119-es gyorstüzelő, de annak az igazi fegyverhez hasonló funkciói is voltak. A cuccon lövésválasztó gomb, fémből készült célkereszt, és erővisszacsatolási markolat is megtalálható volt. A játék elején még személyre szabottan be is kellett kalibrálni, sőt akció közben – mint az életben – a lövéssorozata is állítható. A másik érdekessége az automatának, hogy úgynevezett Data Card nyílással is rendelkezett. A játékteremben mindenki ki tudta váltani a személyre szabott mágneskártyát, amivel a kalibrálási beállítások elmentésén kívül teremről-teremre lehetett hordozni a rekordokat, megnyitott pályarészeket, kosztümöket és fegyvereket. A játék egyébként a SEGA Chichiro lapkájára íródott, ami legjobban az Xbox rokonának lehetne nevezni. 733 MHZ Intel Pentium proci, Nvidia XChip grafikus kártya található az automatában, az egyetlen különbség a bővíthető RAM volt (egészen 512MB-ig lehetett). Az utóbbi miatt volt nehéz korábban a fejlesztőknek az Outrun 2 véka alá hozása – bár kiválóan megoldották végül, olyannyira, hogy még PSP-s és PS2-es változat is napvilágot látott a későbbiekben. (Bár azok azért messze nem voltak olyan szépek.)

A Wii már magasabb kategória (bár nem sokkal), így most ilyen problémák nem voltak. A játéknak egyébként érkezett egy remake változata is a tavalyi évben, a Ghost Squad Evolution, ahol a látvány a másik két nextgen grafikai színvonalán mozog, de az egy másik történet…



NAPPALIBAN TEREM A JÁTÉKTEREM

A történet főszereplője Alpha Blue, az amerikai nemzetek szövetsége egyik alakulatának jeles tagja. A Ghost Squad egység talán rossz döntés volt a játék témaválasztását nézve, mivel elvileg ez egy olyan katonai osztag, ami szellemként beoson, elvégzi a feladatot, majd észrevétlenül távozik úgy, hogy nem hagy maga után semmilyen nyomot. Nos, pályánként minimum 200 ember legyilkolása után kicsit szkeptikus voltam ezzel kapcsolatban… (Annak az Alpha csapatnak bőrébe bújhatunk egyébként, akiket a SEGA repülős játékában, az After Burnerben ismerhettünk meg.) Feladatul adott a gonosz, többnyire dél-amerikai terroristák százainak való eliminálása 10 perc alatt, valamint az elnök kiszabadítása, minimum napi kétszer. A game forgatókönyvétől kezdve egészen a banális szinkronhangokon át egy igazi B-kategóriásnak sem nevezhető mozifilm hangulata köszön vissza. Ezt ne tessék negatí-











vumként kezelni – ez is része az ilyen stílusú játékoknak. Mondjuk volt, amikor besírtam, annyira klisés a dolog. Rögtön az elején a parancsnok megszólal: „Katona, mindjárt lesz egy bomba, úgy kell elvágni a drótokat, hogy piros-zöld-kék!" Tíz másodperc múlva ott a bomba, és akkor bemondja: „Na emlékszik, hogy hogyan kell elvágni?" Másik hasonlóan vicces dolog például, maga a második helyszín úgy egy az egyben – ez a legrövidebb, de a legélvezetesebb pálya egyébiránt – az Air Force One-on, vagyis az amerikai elnöki különgépén játszódik. A sztori lényege, hogy a terroristák vagy ötszázan csendben felsompolyogtak a repülőre, majd előbújva elrabolják a gépet, az elnökkel egyetemben. Szerencsére a Ghost Squad egység tagjai is ott vannak a raktérben, csak a megfelelő pillanatra várnak, hogy majd megoldják a helyzetet... Másik klisé: lelőjük a terrorista bácsit a nyitott repülőajtó mellett, erre öt természetesen kiszippantja a turbulencia, minket nem... Apró furcsaság: minden tereptárgy mögül (fotel pld.) legalább egy tucat terrorista bújik elő, de mint tudjuk, sok jó terrorista kis helyen is elfér.

Ha valaki azt gondolja, hogy ez csupán egy sima portja a játéktermi automatának, az annyira nem áll messze a valóságtól. Három pálya áll rendelkezésünkre, ami egyenként a Resident Evil: UC egy szintjének felel meg, azaz körülbelül egyenként 15 perc alatt könnyen teljesíthetőek. Nem tűnik soknak így első hallásra, de még így is hosszú ideig képes maradandó szórakozást nyújtani, köszönhetően annak, hogy minden helyszín rendelkezik 16 különböző fokozattal, amik megnyitásához muszáj minden pálya végén sikeresen zárni a fejezetet (ez igen nehéz, például a 2. misszióban, ahol 1 elmulasztott fejlövés után rögtön sikertelen a küldetés). Minden egyes szinten változik valamelyest a forgatókönyv. Az ellenfelek többen jelenek meg, erősebb, fejlettebb páncélos terroristák támadnak ránk, új választható útvonalak nyílnak meg, változik maga a történetvezetés is. Apropó válaszható útvonalak: egyik jelenetnél választhatsz, hogy Rambo módjára berohansz, vagy füstbomba bedobása után, inkább Night Vision szemüveg használatával megfontoltan cselekszel az ártatlanok védelme érdekében. Másik: az elhagyatott piramisok felé mész, ahol megvéded a csapat többi részét, vagy irány a dzsungel mélye, és hagyod őket veszni. Az isteni hangulat miatt egyébként mindig újra fogjuk kezdeni az akciót, és várjuk, mi vár ránk az újabb felvonásban.

Az újrajátszási faktort megdobja a pontozási szisztéma is. A legtöbb eliminált terrorista, a kiszabadított túszok mennyisége, valamint a pontos célzás után magasabb kiértékelés a jutalmunk. Magas pont járt a kaland során bekövetkező váratlan események jó befejezésekor is. Ilyenek pl. az említett bombás jelenet, amikor a parancsnok kiosztja az utasítást: vágd el sorban a piros, kék, sárga zsinórokat a csipesz segítségével. Vagy lopakodj, mert különben veszélyezteted az elnök életét. Megjelenik a körcikk, rajta a veszély és biztonság különböző fokozatai. Állítsd meg akkor a nyilat, amikor Safety-nél jár. Ilyen még, amikor hirtelen valaki az életedre támad. A pointerrel mutass a jelölt pontra, ha ügyes vagy, lefegyverezted a rád támadót. Számos ilyen minifeladat található még a programban, de nem lövöm le őket, maradjanak meglepetések. Mindezt az A akciógombbal lehet levezényelni. Az eredményeink egyébként megoszthatóak a Nintendo Wi-Fi rendszerének hála a világgal. Rám még fér egy kis gyakorlás a 2000. körüli pozíciómmal...

A Wii változat tartalmazza a játéktermi gép extráit is. Itt is számos kosztüm nyitható meg, összesen 14 darab, köztük Virtual Cop, western, II. világháborús, vagy a legviccesebb a panda jelmez. 25 különböző fegyver gyűjthető össze. Távcsöves puska, shotgun, vízipisztoly... széles a repertoár. Természetesen Wii specifikus extrák is vannak. A gyakorló mód az egyik, ahol céltáblákat kell lőni, illetve itt a Time Crisis-szerű játékmód is, ahol idő alatt kell végigérni a pályán, amit az ellenfelek gyors legyilkolásával tudunk véghezvinni. A másik plusz a Party mód. Itt az Arcade móddal ellentétben nem csak ketten, de akár négyen is végigizgulhatjuk a történetet. Adott ezen belül a Ninja és a Paradise opció is. Ha nem volt elég vicces az alaptörténet, rá lehet lapátolni még egy adagot. Az előbbiben a roninok korába csöppensz, azaz ninják és szamurájok törnek rád, akik a jet ski-s jeleneteknél hatalmas békákon siklanak, vagy a Paradise mód, ahol fürdőruhás leányzók porbálnak fűbe haraptatni. Mondjuk halkan jegyzem meg, vicces, hogy elég érces férfihangon üvöltik: DÁJ! Talán shemale-ek?:

LÁTVÁNY, MIEGYMÁS, KONKLÚZIÓ

A grafika nem váltja meg a világot, valahol a SEGA Dreamcast szintjén mozog (hiába, a SEGA nem hagyja a feledésbe hagyni kultikus gépük emlékét :), de az igen magas szórakoztatási fakor miatt ez annyira nem is zavaró. A Wii Zapper kifejezetten ajánlott hozzá, sőt Európán kívül ezzel egybecsomagolva is lehet kapni, még így is budget árkategóriában. Nálunk normál áron van a game: nem értem, hogy minket miért hanyagol el ennyire a Nintendo, elvégre nem lehet rá okuk, mivel csak itt 6 millió (!) Wii tulaj van, ami több, mint Japánban. Az irányításra visszakanyarodva: akár szimplán Wiimote-tal is mehet a móka, de ha igazi fénypisztolyos élményre vágysz, akkor kötelező a Zapper beszerzése is, hisz stabilabb fogást, könnyebb célzást biztosít. Egyébiránt tökéletes a Nintendo talánya erre a fénypisztolyos mókára: milliméter pontossággal lehet lőni, sőt az újratöltés mechanizmusa is szemvillanás alatt elvégezhető (csak enyhén billentsd a joy-t felfelé).

A játékot mindenkinek ajánlom, aki vevő az arcade mulatságokra, társaságban meg egyenesen kötelező. Én végigélveztem miden percét a tesztelésnek, sőt a tesztverzió leadása után már fontolóra vettem a vásárlását is. Nagyon hangulatos, igazi játéktermi gyöngyszem, szinte megunhatatlan újrajátszási töltettel – olyan, amilyet utoljára az Outrun 2 kapcsán éreztem... nemhiába, SEGA AM2-es fejlesztés a drága... God Bless You, SEGA!

Kenny

MARTIN BELESZÓL!

Szerintem ez egy meglehetősen bugyuta game valahonnan 1992-ből, amire a legnagyobb jóindulatommal sem adnék 6.5 pontnál többet. Ez a 6.5 a Konzol pontozási rendszere szerint kimeríti a „Jópofa!" kategóriát. Véleményem további részét inkább megtartom magamnak.

GHOST SQUAD

SEGA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 - 4 játékos, wi-fi, 480p

✔ igazi játéktermi hangulat, végtelen újrajátszási faktor, vicces klisék
X a képekre ránézve kiröhögi az olvasóközönség, sőt valaki még rá is köp

8 pont

NEHÉZ NAPOK ÉJSZAKÁI







Sajnálatos módon több mint tíz évet kellett várni annak a már-már vallásos tisztelettel övezett játéknak a folytatására, mely 1996-ban varázsolta el a Sega Saturn tulajdonosait, és a platform történetének legsikeresebb darabja lett. A címe: NiGHTS Into Dreams. Részben a rajongók évek óta egyre inkább erősödő nyomásának engedelmeskedve a Sega 2003-ban vette először tervbe a lila repülő figura kalandjai második részének elkészítését. A munkacímén Air Nights-nak hívott korai prototípusba álmodott revolúcióból kifolyóan a Sega a játék első célplatformja, a Saturn kontrolleréhez tervezett egy mozgásérzékelő kart biggyeszteni, majd ezt elvetvén a projekt terve Dreamcastra vándorolt. A game neves tervezője, Takashi Izuka 2005 novemberében kezdett el dolgozni a folytatáson, egy évvel később pedig már a japán Famitsu tudósított arról az örömhírről, hogy a második NiGHTS a Nintendo Wii konzolján fogja tiszteletét tenni, ami meg is történt világszerte 2008 januárjával bezárólag. És hogy milyen lett a várva-várt produktum? Nekem sajnos nem volt szerencsém az első részhez, de a **NiGHTS: Journey of Dreams** után nagyon szeretném megismerni – habár a tárgyalt felvonásba többet bele lehetett volna tenni, mint amit végül is sikerült.

AZ ÁLMOK KAPUJA

Az éjszakai álmok világát, Nightopiát ismét veszély fenyegeti a rémálmokat megtestesítő Nightmarenek személyében, akik ellen két gondokkal küzdő gyermek, Will Taylor és Helen Cartwright veszi fel a harcot. Rögtön az állkiakasztó és kistányérnyi szemekkel bámulásra késztető bevezető szekvencia után választhatunk közülük. Az iskolai focicsapat egyik nagy reménysége, Will amiatt szenved, hogy édesapja hosszú üzleti útra indult, Helen pedig barátai miatt elhanyagolja az édesanyjával folytatott hegedűórákat, és emiatt lelkiismeret-furdalás gyötri. A két karakterhez különböző küldetések társulnak, de a szálak hamarosan összefonódnak, hogy végül a természetesen mindkettejüket magába foglaló epilógusban teljesedjenek ki.

Miután kiválasztottuk a szimpatikusabb gyerkőcöt, egy központi portálba, az Álomkapuhoz (Dream Gate) kerülünk, amely minden fő- és alküldetés kiindulópontja. Itt találkozunk hamarost a jó tanácsokat osztogató és a narrátor szerepét is ellátó Bagollyal, valamint magával NiGHTS-szal. Mikor az utóbbi felszólít arra, hogy próbáljuk ki vele a repülés semmihez sem hasonlítható élményét, komolyan meg kell fontolnunk, hogy a Wii és a Nintendo által kínált kontrollerek széles palettájából melyiket válasszuk a továbbiakban.

Esetemben túl sok hezitálásra nem került sor, mert Kenny a játéknak való nekiugrásom előestéjén felhívta arra a figyelmemet, hogy a klasszikus kontrollert részesítsem előnyben. Kicsit furcsálltam is, hogy egy Wii-s játék esetén ezek szerint a mozgásérzékelésnek nagyon kevés, vagy nulla szerepe lesz; nos, a helyzet az, hogy a remote választása esetén van neki, csak kényelmetlen és bonyolult megvalósítással. Egy kék kurzorral kell mutogatnunk a képernyő kívánt pontjaira, és az A-t megnyomva indítjuk magát a repülés folyamatát. Ez pedig nem csak olvasva hangozhat logikátlan kombónak, de a pontos és gyors mozgásokat megkövetelő pályákon tényleg nehezen használható (hacsak valaki ezen úton nem akarja növelni a játék szavatosságát, de arról majd később.) A NiGHTS által megvalósított, fix vonalon mozgó repüléshez mindenképpen hasznos, ha valahogyan meg tudjuk támasztani a kezünket, melyhez már a remote-hoz kapcsolt Nunchuk is jó megoldás; de ha akad valamelyik a háztartásban, akkor mindenképpen a klasszikus kontrollert vagy a GameCube kontrollerét javaslom. Ezek nemcsak a hozzám hasonlóan a PS2 emlőin nevelkedett gamereknek nyújtanak szívet melengetően ismerős érzést, de a segítségükkel a kontroll valóban igazán kényelmes, és még a bonyolultabb mozdulatokat is könnyedén fogjuk tudni kivitelezni.

MEG AKARSZ KETTŐZŐDNI VELEM?

Vagyis NiGHTS-szal, akivel dualizálódva a gyerekek repülni képesek. Az első nagy misszió előtt az Álomkapunál tanuljuk meg az alapmozgásokat: a sárga gömbökből álló körök nemcsak a bejárandó útirányt jelzik, de keresztülrepülve asszimiláljuk



őket, ami a nagyobb sebességű száguldást (Dash) lehetővé tevő energiacsík felöltését is eredményezi. A kék labdacsokkal szintén pontjainkat növelhetjük, továbbá Will és Helen képében ellenfeleink ellen is fogunk tudni velük harcolni. Jómagam kicsit furcsának tartottam, hogy ezt a betanító részt a másodiknak választott karakterrel is végig kell csinálnunk – a játék nem látszik érzékelni, hogy egyszer már betréningeltük magunkat az előttünk álló kalandokra. De hát inkább kétszer, mint egyszer se, ahogy az ilyen esetekben szoktam volt mondani.

Ideje belépnünk a varázslatos és vibráló álomvilágok első megnyíló kapuján. A bejárható út felépítése minden nagyobb fejezet esetén öt bekezdésre bomlik, amelyekben az első és az ötödik, valamint általában a második szinte teljesen azonos koncepcióra épül.

Nézelődni és szájat tátani már a nyitó küldetésben sincs túl sok idő, mert rohannunk kell a rosszfiúk által börtönbe vetett – pontosabban egy nagy kalitka-szerűségbe zárt – NiGHTS megmentésére. Miután vele sikeresen összeolvadtunk, az idővel is versenyre kelve vad száguldás következik három hatalmas madáron menekülő Nightmaren nyomában, akik a szabadulás kulcsait viszik magukkal. Eme repülés során keresztül-kasul bejárjuk az adott világot, hogy annak szinte végtelenül gazdag és pazar vizualitásában gyönyörködhessünk. Iramunkat a hirtelen és átmeneti sebességnöveléseken túl az utunkba kerülő tárgyakon keresztülszárnyalva is gyorsíthatjuk-lassíthatjuk, illetve a zöld és a sárga körök, továbbá a kék gömbök gyűjtésével átlagpontszámunkat növelhetjük. A kulcsok megszerzése után a játék A-tól D-ig terjedő betűkkel értékeli teljesítményünket, majd egy, a későbbi záró megmérettetésből ízelítőt adó főnökcsata következik. A két szegmens között nincsen ellenőrző pont, tehát ha elbukjuk a harcot, elölről kell kezdenünk a szárnyasok üldözését.

Az adott álomvilág öt alküldetésének második, újfent repülés útján kivitelezhető tagja általában a kombók gyűjtögetése szokott lenni. Ennek alapötlete csupán annyi, hogy adott idő alatt előírt mennyiségű sárga kört és / vagy kék gömböt kell összegyűjtenünk, mely csak a lánc megszakítása nélkül valósítható meg. A teljes játékot tekintve a fokozódó nehézségi szintet csupán az összekapcsolandó láncszemek számának növekedése jelenti.

Ezek után általában még egy gyűjtögetős feladatot végre kell hajtanunk, szerencsére ezúttal eltérő koncepció alapján. Nekem nagyon tetszett például, amikor Nightopia barátságos kis lakóit, a nightopianokat kellett megmenteni egy gyors sodrású folyón száguldva csónakunkkal, vagy a NiGHTS egyik védjegyének tekinthető varázshurok-mutatvánnyal elragadni őket biztos végzetük, a fő rosszfiú Wizeman sötét fellegei elől. A legötletesebb viszont kétségkívül a Helen történeti vonalában előkerülő zenélés, amikor egy hatalmas, kör alakú kotta mellett repülve a zene ütemére kell megütnünk a hangjegyeket, eképpen csalogatva elő a fülbemászó melódiát.

A túlnyomórészt repülés alapú kihívások mellett akad egy platformer típusú almisszió is, amelyben valamelyik karakterünkkel gyalogolva, ugrálva és kék gömböket dobálva, illetve ellenfeleinket kerülgetve / ellenük harcolva kell kikeverednünk az adott helyszínről (pl. erdőből, kastélyból.) Természetesen ezt is az előírt idő alatt kell teljesítenünk. Ha nem sikerül, kis fehér gömböc lányek, úgynevezett Ébresztők jelennek meg, akik kiragadják a gyermeket az álomvilágból a zord valóságba. Ugyan megszórhatjuk őket is kék gömbökkel, azzal csak késleltetjük, de általában nem kerüljük el a pálya bukását.

A világokban történő események záró akkordját a főnökcsaták képezik, melyek ugyanakkor a Journey of Dreams egyik legfigyelemreméltóbb oldalát jelentik. Mint említettem, az adott főellenség elleni küzdelem kicsinyített változatával találkozunk az első, kulcskereső misszió végén, majd a boss valódi, ezáltal némileg nehezebben lebírható formájával az ötödik bekezdésben kerülünk szembe. Ebből kifolyóan a leküzdési stratégiáját ekkora már kitapasztaltuk, ami némi könnyítést jelent. A szigorú időtényező viszont továbbra is jelen van. A csaták mikéntje valóban fantáziadús; az egyszerűbbekben ugyan csupán elég hurkokat rajzolnunk a rút ellen megállítására, de a komolyabbakban az opponenst megragadva és a testével akadályokat szétzúzva lökdössük őt felfelé egy hatalmas és lélegzetállító kiképzésű üvegtoronyban, kőgolyókkal bombázzuk a tartózkodási helyéül szolgáló állványt, vagy egy furcsa, mozgatható platformba akaszkodva annak mozgatásával tereljük lyukakba az adott boss csatlósaiként funkcionáló, gurulni képes macskákat.

Az adott világ sikeres teljesítése után két jutalmat kapunk: egyrészt a nightmarenek elleni végső leszámoláshoz szükséges, valamilyen jó tulajdonságot – pl. tiszta lélek, intelligencia, fejlődés – szimbolizáló Ideya egyikét, továbbá egy ún. persona maszkot, melyekkel NiGHTS az erős szelekkel szemben repülni képes sárkánnyá, a vizek világát meghódító delfinné vagy



sebesen száguldó rakétává alakul. Ezen formációkhoz lendület szükségeltetik, tehát ha az azt jelző energiacsíkunk üres, nem leszünk képesek átalakulni.

Az extrák tekintetében két dolog érdemel említést. A teljes játékban 60 „álomcsepp" van elrejtve, melyek összegyűjtésével az Álomkapu közepén álló szökőkútba ugorva a NiGHTS Into Dreams két szereplőjét, Claris Sinclairt és Elliot Edwards-ot kapjuk meg. A másik dicséret a többjátékos móduszt illeti: a versenyzős (Speed) és a csata (Battle) mód online és offline egyaránt kivitelezhető, az Álomkapuból elérhető saját portálunkban (My Dream) pedig a játék során gyűjtött nightopianokat cserélgethetjük barátainkkal. Mi több, a Forecast Channelről érkező információk alapján eme térség időjárása is változik!

ÉBREDÉS

Az álombéli világok grafikus prezentációja csillagos ötös, ugyanígy NiGHTS animációja is példaértékű. Ez viszont sajnos nem mondható el Will és Helen esetén, akik merev mozgása mintha a tizenkét évvel ezelőtti nyitányból lettek volna átemelve. A muzikális oldal szintén impresszív; nemcsak a világok egyedi betétei sikerültek jól, de a szinkron is. Az audiovizuális oldalt tekintve tehát a játék pont úgy teljesít, ahogyan a rajongók megálmodták.

A Journey of Dreams azonban csupán 5-7 óra alatt teljesíthető, mely fájdalmasan kevés, a multi és a jobb teljesítményért folytatott, esetleges pálya-újrajátszások sem javítanak sokat a helyzeten. A bő öt éves fejlesztés alatt többet is kihozhattak volna a játékból a túlnyomórészt időre történő gyűjtögetés koncepcióján felül. Az első rész megszállottai biztosan be fogják szerezni, és annak is ajánlom, aki egy különleges, mesés álomvilágra vágyik – bár nem olcsó mulatság ez a rövid életű varázslat. Kár érte.

Petúnia
petunia@tombraider.hu







MARTIN BELESZÓL!

A game sajnos messze alulteljesít a várakozásokhoz képest, nagyjából ugyanaz jutott eszembe róla, amit Petúnia is mondott: „Ennyit sikerült kihozni a témából ennyi év alatt??" A szavatosság olyan gyatra, hogy azért külön s*ggbebillenteném a fejlesztőket, az álomszép látványvilág ellenére is. Talán túl sokat vártam egy ilyen kultikus címtől.

NIGHTS: JOURNEY OF DREAMS

SEGA
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 - 2 játékos (2 online)

✔ lélegzetellállító grafika, változatos világok, érdekes fönökcsaták, a témához illő történet
X bizonyos pályatípusok az unalomig ismétlődnek, a mozgásérzékelés beépítése nem sikerült, rövid

6.5 pont

NARANCSKINCS, AMI VAN





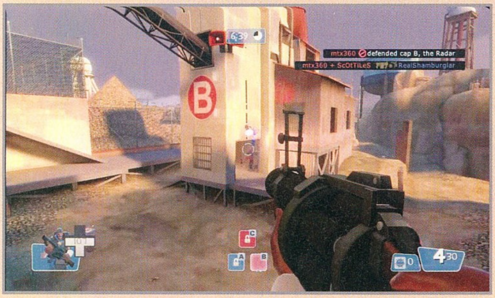




Kimondottan ritka az olyan játék, amely mellől kifejezetten elégedetten, mindenféle szájhúzás nélkül állunk fel, miután kipörgettük. Gondolom, érted, miről beszélek, hiszen a tényezők (az a sok-sok) együttesen adják meg a programok élvezeti faktorát. Grafika, játékmenet, kezelhetőség, hanghatások, hangulat, élettartam, befejezés, multiplayer, és még sorolhatnám… Nos, a Half-Life és a Half-Life 2. ilyen móka. Móka és kacagás, amely megreformálta az fps műfajt, melynek a cím azóta is a legjobbja (vagy három legjobbjának egyike). Biztos vagyok benne, sokan bólogattok most, hiszen Gordon Freeman bőrébe rengetegen belebújhattak már a konzolos gamerek közül is, hiszen nem csak az első epizóddal találkozhattunk már a PS2-es masinérián (2001. november), de a második is ellátogatott Xbox-ra (Konzol #89). Persze az örömbe üröm is vegyült, elvégre az előző generációs gépeken **nem úgy, és nem olyan formában** láttak napvilágot ezek a stuffok, ahogyan azok meg lettek álmodva. Ezen változtat most a **The Orange Box**, amely X360-ra már régebben tesztelve lett (Konzol #110), és most végre a PS3-as gépre is beszerezhető. De mit tudok én még hozzáfűzni a Liquid apó és W által leírt tényekhez és véleményekhez? Nehéz eset… lenne, ha nem erről a játékról lenne szó – először ugyanis következik egy rövidebb áttekintés, de azután kíméletlenül lerántom a leplet az eddig viszonylag kitárgyalatlan okosságról, amely a Team Fortress 2 névre hallgat. Lássuk azt a brummogó barna izét…

A narancsszín doboz rejtette korong szívét három „aprócska" szegmens tölti ki… ezek a Half-Life 2, illetve az Episode One és Two. Nem véletlen a „szíve" kifejezés, elvégre ezek a fő programok, és amennyiben nem rendelkezel netes előfizetéssel, avagy nem élvezheted az online játékok nyújtotta lehetőségeket, ezek is maradnak meg Neked. Plusz a Portal, de arról később. Szóval itt ez a *Half-Life 2.* A Black Mesa-incidenst követőn Gordon, avagy a játékos a City 17-ben ébredezik hosszúra nyúlt álmából, majd a városban sétálgatva, később pedig sietve és futva (a repkedő golyók ritkán tesznek jót a szépségünknek és az egészségünknek) fedezi fel az álom alatt végbemenő változásokat. A Combine teljes uralom alá fogta a megmaradt emberiséget, a szaporodásukat meggátolta, és már csak maroknyi lázadó küzd a hatalmas birodalom elnyomó hatalmával szemben. Itt vesszük át az irányítást és lépünk a lázadás élére, miközben az elnyomókkal és sokszor horrorisztikus teremtményekkel vesszük fel a harcot – annyira horrorisztikusakkal, hogy a Ravenholm nevezetű pálya simán beleillene bármelyik horrorfilmbe. Az *Episode egy és kettő* ezt a háborút folytatja. De míg a Half-Life 2 egy „csak" HD-be húzott port, amelynek az Episode One egy rövid kis folytatása, amely nem sokat nyújt a menekülésen és az akción kívül, addig az Episode Two már egy direkt folytatásnak nevezhető **kiegészítő**, amely komolyabb játékidővel és lehetőségekkel rendelkezik, miközben szemkápráztatóan gyönyörű (már a kezdetek kezdetén az az erdő… komolyan mondom, leesett az állam). Nagyjából ennyi a korong szíve. Három az egyben játék, elgondolkodtató kaland és intelligens fps sci-fi/akció/horror köntösben, nem kevés utópiával, amely az Orwell-regények ismerőinek mondhat valamit. Már ezen trió miatt megérné a lemez az árát, de van még más is.

Ezek mellett ugyanis van egy „házi fejlesztés", a *Portal*, amely egy gyilkolás nélküli agyjáték. Egy darab fegyvered van, és az is csak portálok kilövésére alkalmas… így kell eljutnod egyik szobából a másikba, miközben a feladatok és a pályafelépítés egyre csak nehezedik. Zseniális és kihagyhatatlan móka azoknak is, akik amúgy idegenkednek a logikai feladatoktól. Csak ajánlani tudom a kipróbálását, pedig alapjában nem vagyok oda az ilyen jellegű cuccokért… menni és lőni – ez az én stílusom. :)













TEAM FORTRESS 2 MÓKA

Nem utolsó sorban pedig itt a hab azon a bizonyos tortán: a **Team Fortress 2**. Liquid hiányolta a multiplayer őrületet? Ha nem is Counter-Strike, de itt van, megvan... Egyszerre 16-an nyomhatjuk, ráadásul nem is akármilyen minőségben. Gondolj el egy olyan online játékot, ahol a megszokott pályaszerkezet van (legalábbis részben), avagy két bázis, amelyek között a csapatok ingáznak – ám ezúttal nem csak egy katona vagy a többi között, neeeem. Ezúttal az vagy, aki mindig is lenni szerettél volna. Idáig kifejezetten a mesterlövész akciók vonzottak? Akkor legyél kimondottan mesterlövész. Nehézfegyverekkel jobban ment volna? Használj páncélöklöt... bárhol és bármikor. Szerettél volna segíteni bajtársaidon, miközben gyógyítod őket? Legyél orvos. Szimplán felügyelnéd a kritikus pontokat, és szeretsz építkezni? Legyél mechanikus, és szerelj gépeket. Szereted a lopakodást és kémkedést? Legyél kém, és bújj mások arca mögé. Bizony, ezúttal külön kasztok közül válogathatsz... de lássuk mindezt bővebben és részletesebben.

A pályák nem lényegesek (különben is van vagy összesen hat... igen, pont annyi), általában csak el kell jutni egyik pontból a másikba – van pár mellékút, de bármerre is mész, a lényeget megtalálod, függetlenül attól, honnan közelíted meg: mondjuk a csatornarendszeren, vagy a szimpla folyosókon át (és pont ez az izgalmas benne – innen is és onnan is támadhatsz, vagy menekülhetsz). A játékmódok sem annyira lényegesek, hiszen indíthatunk saját meccset (beállíthatunk játékmódot, pályát, autobalanszt – ha valaki kilép, a rendszer igyekszik mást találni, hogy ne billenjen ki a két csapat közti egyensúly –, időt és egyebet), beléphetünk egy már létezőbe (ezúttal is van értékelt és nem értékelt játék), illetve fellelhetjük barátainkat is, akikhez persze be is társulhatunk. De visszatérve a játékmódokra: leginkább csak kettő van, ezek pedig a Capture the Flag és a Control Point (illetve ennek még van két másik változata, de a lényeg ugyanaz). Az elsőnél a lényeg, hogy mindkét csapat ellopja az ellenfél bázisán lévő aktatáskát, míg a másodiknál bizonyos területeket kell uralom alatt tartani. Nem egy bonyolult dolog, ami igazán megbolondíthatja a feladatokat, az egy jól összeállított csapat, ahol mindenki tudja a dolgát, amely kasztjához tartozik.

MARTIN BELESZÓL!

Wilson kedvenc játéka épp most a TF2. Állandóan ezt nyomja. Mindig erről beszél. Úgy fel tud csigázni vele, amikor kikerekedett szemekkel meséli, hogy szopatták a jónépet Savage-dzsel. Én nem játszom, de még hallgatni is élvezet. Vedd meg. Frankón.

Mert ugye a kasztok... Elsőként ott a felderítő (**Scout**), aki duplát tud ugrani, ezzel olyan helyekre is eljuthat, ahova más nem. Gyors és halálos a megfelelő kezekben, fegyverei a shotgun, a pisztoly és a baseballütő. A katona (**Soldier**) már nem ilyen finom természet... páncélököllel és shotgunnal pusztít, lapáttal csapkod – de a lényeg, hogy erős, mint a bivaly, így nehezen szabadulsz meg tőle. A piromán (**Pyro**) szintén nehéz falat – leginkább lángszóróval osztja a népet, és bár van nekije' shotgunja és baltája is, azokat szinte felesleges is használnia, hiszen a tűzsebzés igen erős, ráadásul az ellenfél a lángszórás után is lángolni fog, maximum a vízben lepihenve hűsölhet felforrósodott helyzetét követően. A robbantó (**Demoman**) nevéből adódóan a robbantások szakembere: gránátvetőjével a zárt és nyitott helyeken egyaránt mindenkit kifüstöl, ráadásul kis plusz bombáival kellemetlen meglepetést okozhat (csapdaként kiválóan alkalmazható). A legerősebb a nehéztüzér (**Heavy Weapon Guy**), aki egy igazi tank... hatalmas, gépfegyverével csak úgy szórja a halált okozó golyókat, emellett pedig még öklei és a shotgunja is csak gyerekjáték. A félősöknek és lustáknak kiváló választás a mesterlövész (**Sniper**) – beállsz egy bizonyos helyre, és a messze távolban megjelenőket egyszerűen fejbe durrantod... persze az sem gond, ha valaki a közeledbe ér, maximum a géppisztolyod vagy a bozótvágód használod. A kifinomultabbaknak a kém (**Spy**) a legideálisabb választás: nem csak láthatatlanná válhatsz egy ideig, de valamelyik ellenséges kasztnak a fizimiskáját is magadra öltheted, hogy utána úgy lopózz be az ellenfelek közé. A lényeg: hátulról ölj ilyenkor, és ne maradjon nyomod. Ha észreveszik támadásod, lebuksz, és figyelni fognak. Egy utolsó jótanács: figyeld meg, van-e olyan kaszt a csapatban, amilyet választasz, különben fel fogsz tűnni. :) Végül, de nem utolsó sorban ott a két nem harcias kaszt. Orvosként (**Medic**) gyógyíthatod bajtársaidat, amikor szükségük van Rád (a jobb analóg kar benyomása után a játékos orvosért kiállt, ami írásban is megjelenik a képernyőn), de csak simán be is állhatsz valaki mögé, hogy folyamatosan egy szinten tarthasd az életerejét. Egy orvost és egy nehézfegyveres harcost tartalmazó páros nehezen győzhető le, ezt soha ne felejtsd. Utolsó a mérnök (**Engineer**), aki utánpótlást nyújtó gépet épít a kritikus pontokra, vagy éppen gépágyút állít fel a megfelelő helyeken, ami nem engedi át az ellenséges katonákat, nem mellesleg pillanatok alatt szanaszét lő. Nagyjából ennyi, amit tudni kell.

Ha már mindezzel tisztában vagy, jöhet a harc, a mindent elsöprő háború. Taktikával (esetleg headsettel megbeszélve a dolgokat) tényleg **valódi háborúk részese lehetsz**, a Team Fortress pedig valóban szórakoztató és felejthetetlen. Területfoglalásnál iszonyatosan hangulatos, ahogy megtalálod a védendő pontokat, majd észreveszed, hogy az ellenség már ott figyel a rácsok mögött, amelyek csak kis idő után nyílnak meg nekik. Addig lehetőség van a védelmi vonal megalkotására, a gépezetek felállítására, és a felkészülésre, amely után már összeszoruló torokkal, tárt karokkal, csatakiáltást hallatva várhatod az előözönlő katonákat. Döbbenetes. Bár a grafika csak képregényesen rajzolt (ez először nem is nagyon tetszett a sok MoH után), vér és húscafatok vannak dögivel, így attól sem kell félni, hogy a stílus miatt gyerekessé válna a dolog. Vicces hanghatások ugyan vannak, de ezek is inkább poénnak minősülnek, mintsem zavaró tényezőnek. Én kipróbáltam az összes kasztot, igazából nem is tudnék dönteni, hogy melyik a legjobb – de talán nincs is olyan, hiszen jó csapatban, kasztok szerinti jó felosztással minden típus bőrében megfelelően lehet érvényesülni. És ez a lényeg... **nincs lehetetlen küldetés, nincs gyengébb játékos, csak és kizárólag csapatmunka létezik**, avagy lényegében ezt jelenti a Team Fortress...

Kérdéses még a The Orange Box megvétele? Ha ezen valaki elgondolkodik, az vagy nem is igazi játékos, vagy csak zsigerből gyűlöli az FPS stílust. Már csak azért is, mert a narancsos doboz kötelező. Hihetetlen élmény minden szempontból (második résztül, Episode-ostul, Portalostul és online mókástul), és maximális pontszámot ér, plusz maximális időtartamot is jelent. Jópofák a készítői „kommentárok" (szövegbuborékok, amennyiben bekapcsolod azokat), és időtlen szórakozás mind az öt játék. Már csak két problémám maradt. Az egyik, hogy csak 720p-ben fut a korong, a másik pedig, hogy ha most nem is került erre sor, kéretik a következő Episode-okat tartalmazó korongra feltenni az első Half-Life abszolút felújított, újgenerációs grafikájú változatát is... csak hogy teljes legyen a széria, és maximális az öröm.

Böjtös Gábor
bojtosgabor@gmail.com

THE ORANGE BOX

VALVE / EA
MÁS VERZIÓ: XBOX 360

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 játékos (2-16 online)
dd 5.1, 720p

✔ a teszt után ehhez mit lehet még hozzátenni?
X csak 720p? (éljen a szőrszálhasogatás)

10 pont

JÖTTÜNK, LÁTTUNK – ELEGET







Jó pár anyag van, amiért a maga idejében érdemes volt Xboxot venni, és ezek egyike a Kingdom Under Fire, melynek számozott folytatásáról épp az elmúlt hetekben reppent fel a hír, és mely visszatérve az eredeti koncepcióhoz az online játékra fókuszál majd. Addig is, a sorozat rajongóinak itt a **Circle Of Doom**, amely azonban elég felemás érzetet hagy maga után.

A Kingdom Under Fire a maga korában nem volt egy egyszerű történet, elég csak elolvasni róla Veres Miki cikkét, és máris kiderül miért. Hatalmas csatajelenetek és középkori miliő jellemezte az anyagot, mely jócskán túlmutatott az agyatlan öldöklésen. Mindebből annyi igaz a Circle of Doomra, hogy ebben a játékban is sokat kell harcolni.

A FÉNY

Gyíkemberek, gonosz varázslók, mérges növények, óriások, életre kelt szobrok és élőhalottak. Közöttük kell rendet vágnunk a hat választható szereplő valamelyikével, akik az eredeti játék rajongóinak minden bizonnyal ismerősek lesznek. A hat harcos mind külsőre, mind tulajdonságaikat tekintve nagyban eltér egymástól, és természetesen a sztori is mindegyikükkel más és más. Először egy virágos réten térünk magunkhoz, hasonlón, mint ahol The Boss és Snake küzdelme zajlott a MGS3-ban. A zene egészen varázslatos, ahogy magára a környezetre se lehet panasz. Sajnos csak addig tart az öröm, amíg kiderül, hogy az ösvényekről semmilyen formában nem térhetünk le. Az utat merőlegesen szeli át egy patak, de hiába fordulnánk rá, láthatatlan falba ütközünk. Ráadásul ez az első helyszín az egész játék során egyben az egyik legkidolgozottabb is. Na, de ne szaladjunk ennyire előre…

Aki nem ismerné, a program alapvetően egy hack & slash, melyet részemről leginkább talán a Monster Hunter hentelős részéhez hasonlítanék, de persze elég sok játék eszembe jut róla az elmúlt évekből, akár még a DMC is. Bár hentelést mondtam, a harcok megvívásához azért némi stratégiai érzék sem árt – bár nevezzük inkább taktikának. Az ellenfeleknek nem mindegy mikor és melyik testrészüket támadod, és a helyezkedésnek is nagy szerepe van. Az célpontok nagyobb csoportokban jönnek, és mindig van közöttük pár nagyobb genyó, az előző résszel ellentétben azonban itt nem elég, ha csupán őket levadásszuk, meg kell ölni mindet. Később már eszetlen sok ellenséget kell legyőznünk, de a sok küzdelemnek persze megvan a maga előnye, mégpedig a tápolás. Így a harcok relatíve mindig ugyanolyan nehezek lesznek a játék során. Szimpatikus húzás, hogy szintlépéskor mi magunk állíthatjuk be, mely képességünket hány egységgel szeretnénk bővíteni. Van életerő, egy bizonyos SP, és a szerencse; utóbbit bevallom, nem igazán tudom, miben nyilvánul meg.

Ami a harcokat elvileg különlegessé teszi, hogy minden fegyvernek a sebzési értéken túl van egy „készenléti állapota" is: ez az SP, ami alatt az értem, hogy nem tudunk csak úgy összevissza püfölni velük. Mivel minden fegyver más SP értéket használ el, ezért meg kell várnunk, míg az SP-nk feltöltődik annyira, hogy az adott fegyvert használni tudjuk. Minden felvett tárgy vagy item csökkenti ezt az SP értékünket, ezért nem árt odafigyelni, mi van nálunk, hiszen egy nem használt fegyver is jelentősen lassíthat bennünket. Ha túl sok cuccunk van, bármikor dobhatjuk őket, az Inventory-nkat előhívva. Az életenergiánk miatt nem kell különösebben aggódni, azt bőségesen vissza tudjuk tölteni, és ez igaz az SP-nkre is, hogy ha kifogytunk belőle, ami gyakran megesik. A gyógyító italok közül a két legfontosabb a piros, mely energiánkat tápolja vissza, illetve a fehér, mely az SP-nket javítja.

A program először egyébként súlyosan megtévesztett, mert kezdetben a legerősebb karaktert választottam, és vele rendkívül nehézkes volt a harc, sok esetben inkább a taktika érvényesült. Gyorsabb karakterrel viszont teljesen más, és sokkal játszhatóbb a stuff. Talán annyival is előnyösebb gyors figurát választani – azon túl, hogy élvezetesebb vele a küzdelem – , hogy őt bármikor feltápolhatjuk HP-ban, míg egy lassú karakterről nem mondható el ugyanez a gyorsaságára nézve. Ráadásul hiába erősebb, sokkal sebezhetőbbé válik azzal, hogy nem olyan mozgékony, és nem tud olyan gyorsan kitérni az ütések elől. Talán sokat lovagolok ezen a kérdésen, de majd meglátjátok, ha kipróbáljátok a karakterek közötti különbségeket: ég és föld! A különböző emberekhez személyre szabott fegyverek is társulnak, amiket csak velük tudunk használni. Utunk során persze rengeteg tárgyat gyűjthetünk a leölt ellenfelek után, de egy idő után legtöbbjüket már felesleges lesz fölszedni, maximum csak kereskedni jó velük.

A Monster Hunterhez ismét csak hasonlóan van tárgy szintézis, azaz átalakítás, melynek során két tetszőleges tárgyból készítünk el egy harmadikat. Mindennek van egy sikerességi rátája, melyre pénzzel tudunk rásegíteni. Az így nyert cuccok jobbak, mint a kiindulási tárgyak, melyek érdekes módon megmaradnak. A ruházatnak és kiegészítőknek is természetesen nagy szerepük van a játékban, hiszen mindegyik ront vagy javít értékeinken, melyek a harcokban eléggé megmutatkoznak. A fegyverek között vannak szúró- és lőfegyverek, és pajzsok is. Belső nézet is van, főképp az íjaknak és egyéb lőfegyvereknek, és leghamarabb az első főellenségnél élni is kell vele. Ez volt egyébként az első igazán érdekes vagy izgalmas rész, mely valami jelen generációs játékfélére emlékeztetett – persze, ne legyünk ennyire cinikusak.

A pályák közbenső részein szentélyekbe botlunk, melyeket egy-egy idol „őriz". Az idolokból háromféle van: a szerelem, a halál és a kapzsiság. Ők kötik össze a játékban szereplő árnyék- és fényvilágot egymással, illetve velük tudunk csereberélni tárgya-











kat, és ők tudják a szintézist is alkalmazni. A szentélyek szerepe ezenkívül elég összetett, mert egyrészt, ha meghaltunk, innen folytatjuk a játékot, másrészt itt tudjuk álomra hajtani a fejünket, ami azért fontos, mert a játék történetét az álmunkban látott furcsa víziók kerekítik egésszé. Itt találkozunk mindig a bölccsel, akitől új képességeket is tudunk tanulni, és a történet egyéb szereplőivel is, akik különféle megbízásokkal terhelnek minket. Nem mélyedtem bele igazán a történetbe, így sajnos nem tudom, van-e összefüggés az előző rész történései és e között. A speciális képességek megtanulása amúgy nem ördöngösség, mindössze annyi a feladat, hogy megadott számú és fajtájú ellenfelet kell megölni érte. Mi sem lenne egyszerűbb, ha már a játék elején kijelölhetnénk az összes megszerezni kívánt képességet, amelyek aztán menet közben „automatán" aktiválódnának, ahogy haladunk előre, de ez persze nem így működik. Mellesleg az igazán nagy probléma, hogy ezek a varázs képességek sem sokat dobnak a harcokon.

AZ ÁRNYÉK

A game nem árul zsákbamacskát, hiszen már az elején mind a hat pályát bemutatja a területválasztó menüben. A helyszínekről elmondható, hogy nem néznek ki rosszul, de ugyanaz a kihaltság jellemző rájuk, ami az összes hasonló hack & slash-re. Vagy te, meg vannak az ellenfeleid, és amíg nem találkoztok össze, addig csak magányosan bóklászol. A játék doboza azt hirdeti, hogy véletlenszerűen generált pályákkal találkozol a játékban, ami ha rosszmájú akarok lenni azt mondom, meg is látszik, ugyanakkor meg nem értem, mire gondoltak, mert nekem sokadszorra is mindig ugyanazok a pályák jöttek be. Az anyag teljesen lineáris, az útelágazások leginkább csak arra jók, hogy időnként eltévedjünk, a kisebb leágazások, úttekervények pedig legtöbbször a semmibe vezetnek. Az az igazság, hogy ez a cím nyugodtan jöhetett volna az előző generációra – és ebben szemernyi túlzás sincsen. Borzasztó monoton, egysíkú játékmenet, közepes grafikával és hangokkal, és egy viszonylag jó harcrendszerrel. Az ellenfelek viszont elég változatosak és sokfélék, rájuk nem lehet panasz.

A terep egyébként, ha minimálisan is, de roncsolódik az ütéseinktől, de valami olyan kezdetleges módon, hogy azt kívánjuk, bár ne tenné. Van ezen kívül egy furcsa sajátossága a programnak, hogy sötét helyeken olyan, mintha bevilágítanánk magunk körül a terepet. A benyúló poligonok mindezek mellett már szinte természetes jelenségként hatnak, valamint az összképet még némi akadozás és v-sync törés is színesíti, de ezekre mi már föl se figyelünk. A játék találati rendszere is elég érdekes, mert bőven bekapunk ütéseket olyan ellenfelektől is, akik tőlünk több méterre állnak, ráadásul az egész harc meglehetően követhetetlenné válik néha.

A Circle of Doom egy eléggé oldschool game, és ez rendben is van, de nem ártott volna picit jobban gatyába rázni, és valamivel érdekesebbé tenni – például gondolhattak volna rám. Megmondom őszintén, rég láttam már ennyire minden szempontból uninspiráló játékot. Sem a téma, sem a játékmenet nem nyújt semmi olyan extrát, ami kiemelné a szürke középszerűségből. Vajon mit gondoltak az alkotók? Hiszen ott volt példának egy sor remek stuff, melyek a közelmúltban érkeztek – elég csak a Ninety Nine Nights-ra gondolni –, amik milliószor szórakoztatóbbak voltak. Manapság egész városokat tudunk bejárni a videojátékokban, és akkor elénk tesznek pár kihalt ösvényt, pár ellenfelet, és egy felemás sztorit? Nem vagyok, és nem voltam nagy Kingdom Under Fire játékos, de ez a folytatás a nagy elődre nézve degradáló.

Én szívesen eljátszogatok a monotonabb hack & slash játékkkal is, a nemrégiben megjelent Dynasty Warriors Gundam is tetszett, és PS2-őre is nagyon bírtam a Sword Of Etheria című anyagot, de ezekben a körítés legalább folyamatosan fölcsigázott annyira, hogy folytassam a harcot. Mondanom se kell, itt sokkal rosszabb a helyzet. A hangeffektekkel is hadilábon álltam. Először nem tudtam, mi az a csörgés, amit egyfolytában hallok, mígnem rájöttem, hogy a zaj forrása én vagyok. A harcok alatt is többnyire ugyanazt az egy-két melódiát hallani, és azok se valami élménydúsak.

Rétegjátéknak elmegy, a szavatosság és a játszhatóság is megfelelő lehet annak, aki rácuppan, de aki az előző Kingdom Under Fire után repesve várta az újabb részt, szinte egészen biztosan csalódni fog. Többen játszva co-opban, különböző karakterekkel talán érdemes lehet egy próbát tenni vele.

B

MARTIN BELESZÓL!

Olyan, mintha maratont kéne futnod egy gázálarcban, és emellé még kilométerenként ott várna rád Mike Tyson, akivel le kéne bokszolni egy menetet. A többjátékos (2-4) mód online elérhető, ami némiképp javít a helyzeten. Szerintem a fejlesztőcsapatból csak a grafikusok érdemelnek prémiumot.







KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

MICROSOFT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

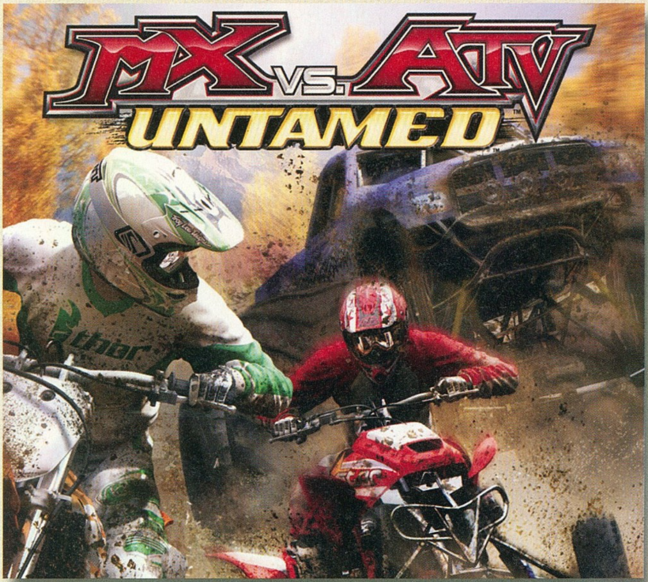
grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos (4 online), dd 5.1, 1080p, xbox live

✔ hat karatker, hatféle küzdőstílus
X jócskán elmarad a mai színvonaltól

5.5 pont

SÁROS DAGONYA









Taposni a gázpedált, és fogcsikorgatva nyelni a port, miközben azzal küszködsz, hogy törölgeted a bukósisak rostélyáról a kerekek által felvert sáros masszát – igazán felemelő pillanat lehet. Bár a crossmotoros mutatványok, és a négykerekes zúzás között van azért némi különbség, a THQ úgy gondolta, képes lesz megbirkózni a feladattal, hogy az off-road sport eme két csoportját egy égisz alatt küldje harcba a stílus rajongóinak kegyeiért. Az adrenalintól fuldokló, retkes és benzingőzös massza az **MX vs. ATV** legújabb felvonásában, az **Untamed**ben csúcsosodott ki, így az aszfaltcsíkok biztonságosnak mondható világából határozott szándékkal mozdultam rá a népszerű kiadó legújabb szárnypróbálgatására.

Mivel az Xbox 360 a Colin McRae: DiRT bizsergetően izgató bájaitól eltekintve nincs nagyon eleresztve az off-road világát kispécizó játékokkal, az MX vs. ATV: Untamed igazi életmentő jelleggel robbant be a nextgen piacra. A megcélzott közönség viszont nem csak az MX crossbike és négykerekes ATV járgányok rajongói körére terjed ki, mert a stuff az off-road minden jeles versenyosztályát felvonultatja a lehetőségek között, az óriási bigfootoktól kezdve a buggykon át a golfkocsikig. A játékban rejlő lehetőségek oroszlánrésze habár a címben megnevezett duóra terjed ki, azért a karrierünket építgetve rendkívül izgalmas és hangulatos osztályokon is át kell verekedni magunkat, ha meg akarjuk kaparintani azt a bizonyos trófeát. A nyolc főbb esemény köré szerveződő játékmenetben tehát számtalan hatásnak kitéve bizonyíthatjuk majd rátermettségünket, a kisebb fedett pályás versenyszámoktól kezdve az óriási méreteket öltő, mocsaras-sivatagos-hegyvidéki területeken kijelölt útszakaszokig, amelyeket gyakran szakadékok, völgyek, hidak, sziklák, és meredek emelkedők tesznek színesebbé.

Ez eddig rendkívül pozitívnak hangzik, de a dicséret szerencsére a teszt további részeiben is (úgy, ahogy) kitart: a hasonló stílusú játékokban elengedhetetlen fizikai modellezés, a realizmus talajának látóidegekkel és reflexekkel történő kombinálása szerencsére az MX. Vs. ATV-ben is jelenlevő plusz, amelyért a Rainbow Studios saját, mellesleg korábbi epizódokból már ismeretes motorja felelős. Azonban ahogy egy raliszimulátor irányítását szokni kell, úgy itt sem lesz zökkenőmentes az átállás – különösen azok számára, akik teljesen új versenyzők az off-road műfajban. Mivel a realizmus megközelítésére rengeteg időt fordítottak a srácok, nem csak annyiból áll a verseny, hogy két lábbal tapossuk a gázt, és tekerjük a kormányt: itt bizony sok múlik azokon a mozdulatokon, hogy mennyire döntjük meg a levegőben a verdát, milyen ívben húzzuk magunk alá a motort az egyszerre zuhanós-kanyarodós szakaszoknál, vagy mennyire rántjuk fel a gépet egy-egy bukkanóra, vagy ugratóra történő felhajtáskor. A karrierépítés előtti trenírozás tehát ajánlott, már csak azért is, mert bődületesen látványos és veszélyes mutatványokat produkálhatunk a levegőben, akár két-, akár négykeréken dagasztjuk a sártengert. A triallozás, és a levegő művészete hasonló felkészültséget igényel, mint a vezetés, így a legtutibb, és legtöbb pontot hozó mozdulatokhoz elengedhetetlen a sebesség, az idő, és az adott gép vezetési tulajdonságainak megismerése is. Még szerencse, hogy a gyakorlásban a program könnyen és egyszerűen mutatja be a trükköket, így egy kis ráfordítással tényleg bevezet a dolgok sűrűjébe – persze a veszettül pörgős menetek alatt még így is jócskán előfordulnak majd orbitális pofára esések, és tömegbalesetek, de annyi baj legyen… az off-road világa ilyen.

A karriermód magját az ún. X-Cross bajnokság sorozata adja, amely a zöldfülű, féket és gázt összekeverő hétvégi túramotorozóból is vérszomjas adrenalinbohócot farag, ha kitartó a játékos. Ahogy egyre-másra lépkedünk felfelé a ranglétrán, úgy állít minket szembe a program a különböző versenyosztályok egyvelegével, hogy a legjobb pozícióra sarkallva adja a kezünkbe a sorsunkat. A dobogós helyezésekkel természetesen pénzmag, és szponzori szerződések is jár(hat)nak, amelyből menedzselhetjük a csapatunkat, és/vagy költhetünk a kispécizett verdára, hogy a teljesítménye a maximális legyen. Sajnos a lehetőségek tárháza nem túl nagy: a sufnituningra hasonlító cicomázás helyett sokkal inkább egy DiRT-i mélységekbe kapaszkodó szerviz opciónak örültünk volna, ha a játék a szimuláció világát célozza meg. Bár nem így történt, némi vigaszra adhat okot az, hogy az eltérő osztályok sárdagasztói viszont teljesen egyedi menettulajdonságokkal bírnak, így a vezetési stílust is folyton folyvást váltogatni kell. Míg a motorok pl. a sáros területeken gyakran beássák magukat, a hegyvidéki környezetben röhögve állva hagyják riválisaikat. A különbség azonban nem csak a sebességben mutatkozik meg, hanem a járgány egyéb paramétereiben is eltérést mutat. Az öszvéreknek tekinthető buggy például remekül kombinálja az ATV-k sebességét és irányíthatóságát a Monster Truckok szívósságával, így megfelelő képzettséggel bárhol felveheti a versenyt a riválisokkal szemben.

Az egyetlen szívfájdalmam a játékkal a feljavított, toldozott-foltozott látványvilága: multiplatform cím révén a srácoknak talán több időt kellett volna eltölteniük a csiszolgatással, mert jelenlegi helyzetében az MX vs. ATV: Untamed leginkább egy erősen felturbózott, hardveres effektekkel (a sárral, vízzel és porral kapcsolatos események kimondottan pofásak) kicsinosított PS2 szintű világot tár a világ elé. Míg a közeli karakterek, tereptárgyak és textúrák tényleg és komolyan hozzák a nextgen hatásfokot, a távolban található környezet gyakran egysíkú és unalmas. Szerencse, hogy az akció hevében nincs idő ezzel foglalkozni, bár egy orbitális tanyálás, vagy baleset alkalmával nem lehet nem észrevenni a hiányosságokat. A hangokkal és a zenékkel is úgy ahogy elégedettek lehetünk, bár a sokadszori próbálkozás során az embernek elege lesz a tipikus amerikai tini rockbandák által nyújtott kántálással, és inkább a merevlemezről, vagy egyéb forrásból (pl. a konzolhoz csatlakoztatott számítógép megosztott mappáiból) kezd mazsolázni. Ugyanúgy megtehető ez is, mint a maximum négyjátékos osztott képernyős őrület, amelyet csak a jópofa módozatokkal tarkított, akár 12 szereplős Xbox Live-os multiplayer összecsapások képesek űberelni. Apró hibái és hiányosságai ellenére az MX. Vs. ATV: Untamed a stílus iránt érdeklődők számára abszolút ajánlható anyag: tartalmas, izgalmas, és van benne fantázia. Nem kimondottan tucattermék, de a kiváló jelző eléréséhez azért még fejlődnie kell.

Stinger
stinger@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Amit a témától várni lehet, azt ez a játék hozza, le a kalappal előtte. Gyakorlatilag mindent felvonultat – egy dolgot kivéve, az pedig a pazar látvány. Nem nextgen színvonal, előző generációs grafika.

MX VS. ATV UNTAMED

THQ
MÁS VERZIÓ: PS2, PS3, PSP, DS WII

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 - 2 játékos (2-12 online), dd 5.1, 720p/1080i, xbox live, mentés 3 mb

✔ opencross bajnokságok, hatalmas területek, látványos versenyosztályok
X kezdőknek problémás lehet, gyakran elnagyoltak a hátterek, nincs nagyfokú tuningszabadság

7 pont



A földet védelmező erőknek szüksége van rád! Ha kellő tapasztalatot érzel magadban az idegenek ellen vívott harcban, és tökös legénynek képzeled magad, aki vállalná a feladatot, hogy megtisztítsa a szülőbolygónkat elözönlő idegen létformáktól, köztünk a helyed! Nincs más dolgod, mint betölteni a tizenkettedik életévedet, és tárcsázni az 1-800-EDF2017-es telefonszámot, ahol bögyös telefonos kisasszonyaink a hitelkártya számodért cserébe tájékoztatnak a buli kezdetéről. Le ne maradj, előrendeléseidet a Sandlot és a D3 Publisher tagtoborzó irodáiban adhatod le, a nap huszonnégy órájában – a BKV ellenőrökre hasonlító rohampáncélok, a szörnyriasztó spray, a hangyairtószer és a godmode bekapcsolásáért felelős Atom Anti tabletták fejadag szerinti igénylései csak a promóciós anyagként kapott tájékoztató szoftver elindítása után vehetők igénybe… feltéve, ha kibírod a kiképzést.

Ha sikerült túltenned magad a riasztó külsőn (ne feledd, mint minden más, ez is a kiképzés részét képezi), akkor itt az ideje, hogy ízelítőt kapj az Earth Defence Force hétköznapjaiból is. Felhasználási javaslat: a kritikán aluli, low-budget alapanyagokból készült, és nagy valószínűséggel szándékos károkozást előidéző korongot az ujjadon pörgetve izzítsd fel a megfelelő hőmérsékletre. A működéshez szükséges hőfok elérését egy bitang nagy Start gomb szimbolizálja majd, amelyre rátenyerelve választási lehetőségek egész tárháza kerül eléd. Ha a fentebb említett tökös csávónak érzed magad, egyből a missziókon alapuló ismerkedést ajánljuk figyelmedbe. Előfordulhat azonban, hogy a sokkoló látvány és a nyugalmat megzavaró képsorok láttán egyből a mentőövként funkcionáló kooperatív lehetőséget részesíted majd előnyben, amely egyben a piramisrendszerként építi fel az „agymosott idióták” feletti totális világuralom megszerzésének folyamatát. A többedmagaddal történő hancúrozás alkalmával azonban ne feledd játékostársadnak megemlíteni azt a fantasztikus érzést, amikor a csípőbántalmakkal, a heveny ivászatból fakadó mozgáskoordinációs problémákkal és a genetikai eltorzulásokkal küzdő majomcsapat élén rohanva igyekeztek majd megvédeni azokat a városkörzeteket, amelyek csodával határos módon, a miszlikbe lövést követően újjáépítik magukat. A jogosan felmerülő kérdésre, hogy akkor mi a francért is harcolunk tulajdonképpen, egyszerű a válasz: mert őK így akarják. Na, de kik is azok a bizonyos őK?

A kérdés megértéséhez cirka ötven évet kell visszaugorni az időben, amikor még óriási mutáns dögök, szúnyogemberek, és maga Frankenstein borzolta a fekete-fehér mozilátogatókat, s imádott isteneiket. Az esztelen méreteket öltő emberevő hangyák, és a papírmaséból készült felhőkarcolók korát is átélheted újra, ha a kötelékeinkbe csatlakozol. A B-kategóriás sci-fik előtti tisztelgés egyébként alapköve az általunk nyújtott homage dózisnak: a realitást, az élethű és valós szimulációt most tedd a polcra, s csak azt fogadd el, amit mi kínálunk. Ha még most sem érted, miről van szó, ne csüggedj: még mi magunk sem tudjuk, pontosan mivel is állunk szemben.

Az óriásrovarokat régen csak a vad képzeletünk szüleményének hittük. A borzadály azonban valósággá vált, éppoly komolysággal, mint a régmúlt nagy klasszikusainak celluloid kalandjai. Agytrösztjeinknek hála sikerült kapcsolatot teremtenünk egy idegen civilizációval, de a csomag rossz útra tért és a bogarak bolygóján landolt. Pechünkre az idegenek nem békés szándékkal érkeztek ezután a földre, s ezt úgy tűnik, csak az EDF ismerte fel. Attól a naptól kezdve végeláthatatlan harcot vívunk a hi-tech csatahajókból tonnaszám potyogó, emberevő óriáshangyák ellen, akik feldúlják otthonainkat, előszeretettel rágcsálják meg szeretteinket, és rombolják porig az egyébként öngyógyításra képes metropoliszunkat. Mivel az emberveszteségünk óriási, ezért manapság már csak Szupermeneket alkalmazunk zsoldos katonáknak. Reflexeiket, pajzsaikat, fegyverzeteiket fokozatosan, misszióról-misszióra bővítjük, hogy a végén több mint százötven, a municióból soha ki nem fogyó fegyverarzenállal rendelkezzenek. El is gondolkoztunk azon, hogy csökkenteni kellene a létszámot, hiszen az emberfeletti képességekkel rendelkező tagjaink akár egy mezei géppisztollyal is megvédelmezik a várost a különlegesen pontos, nagy szórással rendelkező, és több kilométeres messzeségbe süvítő géppisztolyok segítségével. A város, a tengerpart, és az erdők-mezők miatt felesleges aggódni: kihalt, mint egy elfelejtett temető, így az épületek felrobbantgatása semmilyen anyagi veszélyt nem jelent. Akkor mi értelme az óriási tankoknak, állig felfegyverzett mech robotoknak, és a szupererős helikoptereknek? Nos, nem mindenki születik Szuperhősnek, s az éhes szájakat a szükségállapot ellenére is etetni kell…

Kémeink most jelentették, hogy újabb repülő hangyafarmok, pókok és robotszörnyetegek közeledését észlelték az északi sark felől. Ideje lenne eldönteni, hogy a promóciós csomagban látottak-hallottak alapján vállalod-e a kockázatot, és beállsz-e közénk rovarirtót játszani. Ne feledd:

„Semmi komolyság, ez a lényeg,
A jó Chemotox árt a légynek!
Mindegy az, hogy pók, vagy bogár
Előbb-utóbb agonizál!”

Stinger
[EDF kötelék]
stinger@576.hu











MARTIN BELESZÓL!

Engem azok a bögyös kisasszonyok érdekelnének, úgyhogy azt hiszem kénytelen leszek vásárolni egyet ebből a játékból. Bár jobban belegondolva talán egyszerűbben is megoldhatnám ezt a kérdést…

EARTH DEFENCE FORCE 2017

D3 PUBLISHER
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 játékos (co-op), dd 5.1, 720p/1080i

✔ bug's life + serious sam + doom 2 = szerethető játék
X totális low-budget lövölde, csak a non-stop akció szerelmeseinek

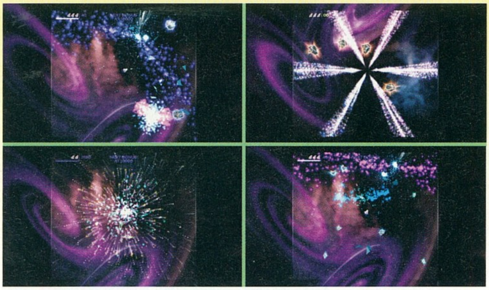
6 pont

XBOX LIVE ARCADE BEMUTATÓ

ARKADIAN WARRIORS



Hack'n slash RPG keverék a Sierra online-tól, melyben Arkádiát szabadíthatjuk meg a gonosz Gorgontól a 3 választható harcossal (katona, íjász, varázsló). Stílusra leginkább Diablo, ám ránézésre sokkal inkább emlékeztet egy japán RPG-re, főleg a városban, ahol emberekkel beszélgethetsz. A dungeonökbe érve azonban szörnyek egész hordájával küzdhetsz meg, ahol a küldetésünk szinte mindig ugyanaz. Minden farkast, goblint, vaddisznót stb. el kell pusztítani, iszogatni a piros életerő koktélt, vagy a kék varázsitalt, és közben gyűjtögetni a tapasztalati pontokat és a különböző felszereléseket. A 19 dungeon korrekt szavatosságot ígér, főleg hogy online is játszható koop multiplayer móddal rendelkezik. Az Arcadian Warriors azonban hamar monotonná válhat, köszönhetően a nem túl változatos játékmenetnek. Érdemes kipróbálni, hiszen 800 pontért nagyon is stimmel a tartalom, de azért akad a kínálatban jobb választás is nála.



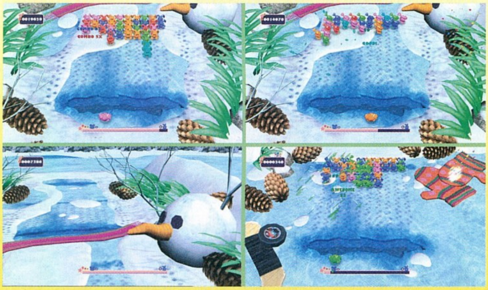
ASTEROIDS & ASTEROIDS DELUXE

Az Atari 1979-es Asteroids klasszikusának felújított változata. Egy kis űrhajóval kell a felénk száguldó aszteroidákat és UFO-kat megsemmisíteni. Ha jól ismered az eredeti klasszikust, és szívedhez nőtt, akkor érdemes próbálkozni vele, ugyanis az alaposan tuningolt felújított változaton túl megkapjuk az originált is. Aki azonban nem ismeri, valószínűleg igen nehéznek fogja találni, már csak a körülményes irányítás miatt is. Az analóg kar balra/jobbra tekerésével forgathatjuk az űrhajót, a B-vel adhatunk egy kis gázt, és vészhelyzet esetén az X-szel teleportálhatunk véletlenszerűen, amely persze nagyon veszélyes is lehet. A felújított változatban talán érdemesebb lett volna az űrhajó forgását az analóg kar pozíciójához igazítani, így ugyanis eléggé nehézkes az egész, a kis aszteroidák becélzása pedig kifejezetten macerás. A felváltott körös „ál-multiplay" sem az igazi, de legalább van. 400 pontért tölthető.

BATTLESTAR GALACTICA

A Sierra Online elkészítette a híres TV-s sorozat Xbox Live Arcade változatát, egy kvázi 3D-s űrhajós lövölde formájában. Persze a teljes térbeli szabadság elmarad, ugyanis hiába vannak a pályák telis tele látványos 3D-s elemekkel, maguk a kis űrhajók csak a síkban mozoghatnak, de a látványvilág mégis egy kellemes tárhatású illúziót kelt. A 10 küldetés története pontosan kapcsolódik a TV-s sorozathoz, a csatákban pedig jó pár Cylon részt vesz csapataink ellen. Az alapfegyveren és a rakétákon túl akadnak speciális fegyverek is, a védelmünkről pedig egy energiapajzs gondoskodik, és számos pickupot találunk az űrben. A kedvcsináló trailer nagyon hangulatosra sikeredett, így ha megpróbáljuk magunkban fenntartani az illúzió hatását, szerintem egy izgalmas és látványos űrcsatában lehet részünk, főleg ha ismerjük a sorozatot. Másrészről viszont a küldetések hamar unalomba fulladhatnak, és az egész játék szavatossága csupán 2-3 óra, nem beleszámolva az egymás elleni, vagy csapatalapú multiplay-t. 800 pontért tölthető.



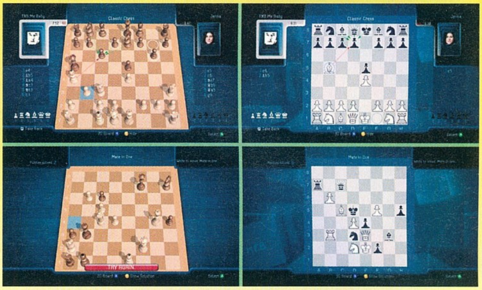


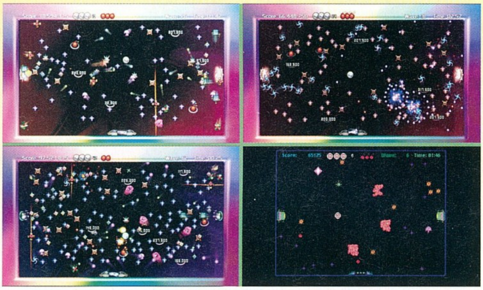
BOOGIE BUNNIES

A Boogie Bunnies már a hetedik Live Arcade játék a Sierra Online-tól, ezúttal egy kedves kis puzzle az Astropop mintájára. A történet szerint a tarka kis nyuszihordát kell táncos karrierjük során menedzselnünk, míg el nem érnek a célba. A nyuszik egy táblás pályán álldogálnak sorban, és ahogy lépegetne előre, vészesen közelítenek az árokhoz. Balról, jobbról, vagy lentről adogathatom hozzá a csoporthoz a következő csapattagot, méghozzá lehetőség szerint színek szerint csoportosítva, hogy kilőjük őket. A piros nyuszik más színűeket is kirobbantanak. A következő szintre akkor léphetünk, ha betelt a lenti kombócsík, és akkor van vége, ha ugyanez elfogy, hála a sok árokba zuhant nyuszinak. Egy idő után a nyuszik muris táncba kezdnek, ilyenkor még több pontot kaphatunk. Online is játszható multiban. A Boogie Bunnies viszonylag egyszerű játékmenetének legnagyobb erénye egyértelműen a Pikminre hajazó tündéri körítés, így be kell valljam, hogy egy személyes kedvencemmé vált. 800 pontért tölthető.

CHESSMASTER LIVE

A Live Arcade kínálatból már nagyon hiányzott egy kiváló sakkprogram, az Ubisoft pedig most alaposan pótolja a hiányt, méghozzá nem is akárhogy. Az egyszerű, ám jól átlátható 2D-s megjelenítésen túl egy gyönyörű térbelit is kapunk (tetszés szerint választhatóan), a háttérben pedig kellemes relaxáló zene szól a partik között. Játszhatunk a gép ellen, valamint offline és online multiban egyaránt. Régebben sokat sakkoztam, így a 10 perces demóidőben könnyedén bemattoltam a gépi ellenfelet, ám a teljes játékban rengeteg egyedi beállítást eszközölhetünk. Találunk részletes tanulóprogramot, a gép eleve sokat segít játék közben, és olyan egyedi játékmódok is akadnak, ahol speciális sakkszituációkat kell megoldanunk. 800 pontba kóstál, és úgy érzem ha kicsit is kedveled sakkot, akkor a letöltésével egy kiváló árkádjátékot tudhatsz magadénak.



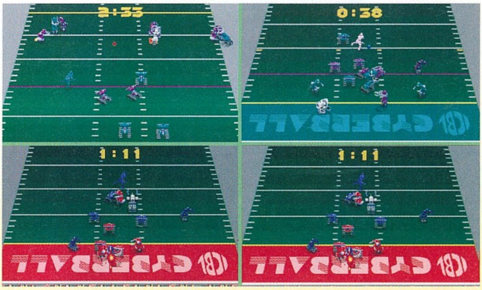


CRYSTAL QUEST

Egy számítógépes árkádjáték a '80-as évekből, valamint a felújított változata a Stainless Games-től. Egy gömböcskével kell begyűjteni a kristályokat a pályákon, közben pedig lövöldözni a portálokon beözönlő ellenségre. A kristályok között figyeljünk a különböző bónuszokra, valamint az egész képernyőt megtisztító bombákra, a számos veszélyes aknát azonban messze kerüljük el. A lenti kapun csak akkor haladhatunk át a következő pályára, ha az adott szinten az összes kristályt összeszedtük. A Crystal Quest viszonylag hamar megszokható jó irányítással bír, ám habár az akció hangulatos, hosszútávon nem biztos, hogy le fog kötni, nem úgy mint pl. a zseniális Geometry Wars. 400 pontért viszont valamivel jobb választásnak érzem, mint mondjuk az Asteroids-ot, főleg hogy 4 fős online multival is rendelkezik.

CYBERBALL 2072

A '88-as Atari klasszikus átirata Live Arcade-on. A Cyberball 2072 egykori rajongói talán örülnek neki, hogy a Midway szinte teljesen változatlanul hagyta meg az eredeti formájában, ám én annál kevésbé. Játékmenetre egy szimpla amerikai foci, lánctalpas robotjátékosokkal és egy mechanikus labdával. Akkoriban talán különlegességnek számított játéktermekben, (főleg, hogy ahogy utána olvastam két gépet összekötve is lehetett egyszerre négyen a gép ellen nyomulni), de ma már nyugodtan állíthatom, hogy így ebben a formában gyakorlatilag élvezhetetlen, amin a változatos játékmód kínálata sem segít. Ronda pixeles grafika, béna prüntyögő hangok és nehézkes irányítás. Annyi pozitívum legalább van benne, hogy azok is elboldogulnak vele, akik nem sokat konyítanak az amerikai foci szabályaihoz. 400 pontért persze lehet vele próbálkozni, hiszen még online multi mód is van benne (sajnos csak a gép ellen kooperatívban), de szerintem kizárólag a rajongóknak lesz kellemes nosztalgia.



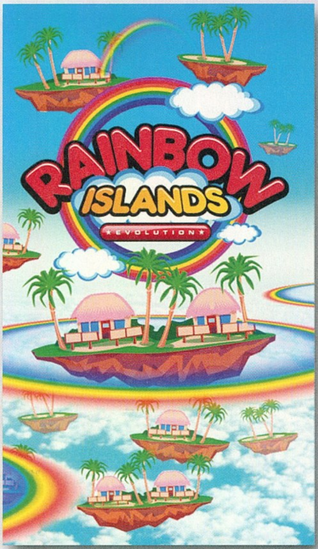


E4 - EVERY EXTEND EXTRA EXTREME

A 2006-ban PSP-n is debütált Every Extend Extra stílusát igen nehéz lenne kategorizálni, ezt egyszerűen látni kell. Ritmusjáték? Árkádlövölde? Vagy egyszerűen csak effektusok értelmetlen kavalkádja? Akárhogy is, a jól sikerült PSP verzió után Live Arcade-ra is elérkezett az Extreme alcímmel felruházott őrület, egyszerűen csak E4-nek becézve. A fő játékmódban követnünk kell a zene ritmusát, majd ideális pozícióba helyezkedve a megfelelő pillanatban felrobbantani űrhajónkat, láncreakciókat kiváltva rengeteg pontot gyűjteni, és ezáltal a játékidőnket is meghosszabbítani. Nem túl bonyolult játékmenet, ám igazán ráérezni nem egyszerű. Egy másik játékmód már inkább tetszett, itt egy véget nem érő Geometry Wars-ra hajazó izgalmas árkádjátékot kapunk, rengeteg különleges alakzattal, és ötletes bossharcokkal. Kissé fura játék, de a tempós gépies zene, és főleg a pazar tarkabarka HD látvány roppant meggyőző, egyenesen hipnotizál. 800 pontért tölthető számos játékmóddal és online multival.

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu

AHOL A SZIVÁRVÁNY VÉGET ÉR







Hiába tisztelem maximálisan a retro-játékokat, a Bubble Bobble Evolution után a **Rainbow Island** teszteléséhez nagyjából annyi kedvem volt, mint közel-keletinek a szőnyegbombázáshoz. Ugyanaz a két játék fejlesztője és kiadója, és mivel az alapötlet nem kismértékben hasonlított egymásra, így előzetes tippem szerint hasonló négypontos cikk kerekedett volna ki ebből is. Szerencsére félig tévedtem ebben – bár azért nem olyan nagyot.

Az 1987-es árkád eredeti „The Story of Bubble Bobble 2" alcímmel jelent meg, amiből azok számára is nyilvánvaló lehet az közös eredet a másik oldalon elemzett játékkal, akik soha nem játszottak velük. A szereplők, Bubblun és Bobblun azonosak voltak mindkettőben, csak éppen itt nem sárkányos (vagy dínós, 20 pixelnél ez annyira még nem volt egyértelmű akkoriban), hanem emberi alakjukban, Bubby és Bobby néven. A játékmenet szintén kísértetiesen hasonlított mindkét klasszikusban, alulról felfelé scrollozó pályán kellett az ellenfeleket legyőzni, ott buborékok, itt szivárványok segítségével. És itt jött be a hatalmas ötlet: a szivárványok multifunkcionális használata. A hiányosan elhelyezkedő platformokra csakis úgy lehetett feljutni, ha ügyesen építettük meg az utat magunknak a kis félkörökből, melyekből egyszerre csak limitált számút tudtunk kilőni, tehát szó sincs arról, hogy egymás felé téve ezek automatikusan ki is jelölték számunkra a követendő utat. Aztán amikor a játékos már belejött ebbe, akkor jött a nehezítés: néhol kevés volt a „lépcső", meg kellett tanulni ugrás közben magunk alá lőni a csíkot. Ha ráugrottunk a szivárványra, az rövid időn belül összeomlott, ha éppen rajta álltunk, akkor együtt hullottunk a mélybe: egy olyan játékban, ahol szellős a platformok elhelyezése és a csillagos ég a cél, ez bizony frusztráló tudott lenni. És akkor még nem beszéltünk az ellenfelekről, akik természetesen arra törekedtek, hogy a mélybe taszítsanak minket. Őket szerencsére ki lehetett lőni, de az is hatékony volt, ha – figyelem, zseniális ötlet! – összeomlasztottunk fölöttük egy szivárványt. Az ügyesebbek még be is zárhatták őket a félkörív alá!

Bossok, titkos pályák, kétjátékos mód, felszedhető extrák – nem szaporítom tovább a szót, a maga stílusában és korában a Rainbow Island tökéletes volt nagyszerű designjának köszönhetően.

NYOMATÉKRA HANGOLT REZONÁTOR

Ellentétben a Bubble Bobble feldolgozással, szerencsére a készítők ezúttal jobban észnél voltak és nem akartak mindenhol felesleges újításokat eszközölni. Nincsenek logikai fejtörők, horizontálisan is felosztott pályák, oda nem illő ellenfelek – elindulunk alulról, ugrálunk, szivárványokat lövöldözünk és a végén felérünk a csúcsra. Jöhet a következő pálya, ez így van jól. Nem lett a Rainbow Islandből se FPS, se kalandjáték. Azért kicsit huncutkodtak a fejlesztők ezúttal is, a fent ismertetett játékmenetbe beillesztettek néhány jó és kevésbé jó ötletet. Ilyen a Resonator, ami a kézikönyv szerint: „Egy intelligens eszköz, ami követ téged, de nem mindig tartózkodik a közelben". Ne röhögjetek! Na, most ezt a rezonátort lehet hívni az analóg kar tekergetésével, és ha ezt elég kitartóan tesszük, kilő egy vertikális, tányér alakú szivárványt (Rainbow Wheel), ami mélységében végigszánt a pályán. Merthogy nem csak magassága, de mélysége is van ezeknek, és az éppen velünk nem egy síkon tartózkodó lényeket máshogy nehézkes elérni. A három réteg között persze van mozgási lehetőség – néha rá is kényszerülünk, hogy ne az elsőn haladjunk végig.

TÚL A CSÚCSON

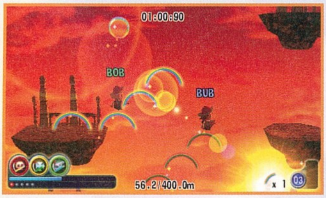
Amennyire a falra tudtam mászni attól, hogy a BBE-ben a kooperatív multiplayer helyett versengenünk kellett egymással, annyira örültem, hogy itt meghagyták ezt a lehetőséget. Mivel a cél itt sokkal kézzelfoghatóbb (juss fel a pálya egy adott pontjára), így tökéletesen lehet párosan versengeni abban, hogy ki képes erre hamarabb, a másik mélybe taszítása pedig sokkal természetesebb dolog, mint egy topmodell mellei. És a legjobb, hogy itt még Resonator sincs!

Összességében sokkal tisztességesebben összerakott „evolúció" lett a Rainbow Island, mint bubis kistestvére, de sajnos így is nagyon messze van attól, hogy méltó újragondolása legyen az eredetinek. És ami ismét rendkívül fájó pont, hogy képtelenek voltak feltenni a korongra a nyolcvanas évekből származó verziót. Miért? Jogi problémák, vagy a lustaság tehet vajon róla? Ilyenkor mindig felmerül az emberben, hogy egészen pontosan kinek is szánták a készítők 2008 magasságában ezt a játékot ebben a formában. Nem teljes-áras, ez nyilván pozitívum, de önmagában ezzel az előnnyel nehéz lesz új játékosokat nyerni. Az öreg motorosok pedig valószínűleg szívesebben ruháznak be egy Atari, Electronic Arts, Midway vagy Capcom gyűjteményre PSP-n, azon egyrészt rajta vannak az eredeti cuccok, másrészt egyben kap az ember egy rakás klasszikust.

Vega
vega576@freemail.hu













MARTIN BELESZÓL!

Talán egyszerűbb lett volna egy lemezre rakni ezt, meg a BB-t, meg az eredeti verziókat. Elégedettebbek lettünk volna, a pontozás is erősebb lett volna. Csak kicsit sok a „volna".

RAINBOW ISLAND EVOLUTION

RISING STAR GAMES / MARVELOUS INTERACTIVE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 játékos (2 online)
mentés 544 kb

✔ a maga módján korrekt átirat
X hol az eredeti?

6 pont

EGYBUBIS, ÖTBUBIS, VAGY TÍZBUBIS?





Húsz éves retro játékot kétféleképpen lehet feldolgozni 2008-ban. Lehet tisztelegni az egykori klasszikus előtt, és szinte változatlan formában kiadni újra, a grafikát mai szintre hozva. Az egykori rajongóknak ennek hatására felgyorsul a szívverése, a fiatalabbak pedig lehetőséget kapnak arra, hogy megismerkedjenek olyan örökzöldekkel, amik már akkor is öregek voltak, amikor ők még gondolatban sem léteztek. Ez az út tiszteletreméltó, és bár nyilvánvaló, hogy itt is az üzleti érdekek dominálnak, mégsem tudunk haragudni ilyenkor, legyen szó Live Arcade játékról, kézikonzolos Impossible Missionről vagy egybecsomagolt retro-gyűjteményről. Az esetek többségében a készítők mellékelni is szokták az eredeti verziót, hátha akad olyan, aki arra jobban beindul, mint a feldolgozásra.

A másik út egy hatalmas tévedésen alapul, és leginkább azok hajlamosak elkövetni, akik a klasszikusokban nem a szintlépést, a dupla ugrást vagy éppen a játékélményt, hanem a brandet, a franchise-t és a célcsoportot látják. Hogy ők miben tévednek? Leginkább abban, hogy a jelenlegi trendeknek tökéletesen megfelelő fícsörök büntetés nélkül ráhúzhatók egy húsz éves ötletre. Hát nem húzhatók rá. Büntetés nélkül legalábbis semmiképpen. Ezekből a feldolgozásokból lesznek az igazi szörnyszülöttek, arányos testtel és hatalmas vízfejjel. Vagy ha témánál akarunk maradni, óriási *bubifejjel*.

BABURU BOBURU

Az eredetileg 1986-ban megjelent arcade Bubble Bobble – melyet még kávéfőzőre is átírtak később – alapötlete pont olyan egyszerű volt, mint a korszak többi sikerjátékáé. Kicsi dinoszauruszokkal kellett platformokra ugrálni és buborékokat eregetni, az ellenfelek legyőzésének ugyanis az a sajátos módja volt csupán, hogy bezárjuk őket ezekbe a bubikba, amelyekben immár sebezhetővé váltak. Valószínűleg sosem lett volna az a BB-ből, ami, ha az egyjátékos mód mellett nem lehetett volna kooperatívban is tolni, egymást segítve és hangosan sikoltozva a másik bénázása láttán. Több mint húsz év eltelt és határozott tiltakozásunk ellenére megkaptuk a *Baburu Boburu* evolúciót is, ami a következőkből állt: kiszedték a páros multiplayert és a játékmenetet egyfajta puzzle-platformer hibriddé alakították át. A dínók helyét jelmezbe bújt gyerekek vették át, a rejtélyes hatású kapcsolók b*szkurálása nagyobb hangsúlyt kapott, mint az ellenfelek bebubizása, a helyszín pedig két torony lett – persze ez legyen a legnagyobb baj. Sokkal komolyabb probléma, hogy hiányzik maga a játék. A torony minden szintje három teremre van osztva, amelyek között kezdetben szabadon, majd a nehézségi szint emelkedésével különböző feladatokat megoldva közlekedhetünk, a cél minden esetben a felvezető lift megtalálása és elindítása. Átkapcsolhatunk platformokat, kinyithatunk zárt ajtókat, átküldhetünk egy másik szobába bizonyos tárgyakat (ez utóbbi egyébként nem rossz ötlet), trükközhetünk a buborékok irányát befolyásoló áramlatokkal, de az egész ötlethalmaz idegen az eredeti játéktól, még az elemei sem állnak össze kerek egésszé, szétesik a játék olyan összetevőkre, amik egy doboz hátulján akár még jól is hangozhatnak, de a teljes kép több helyen is hiányos.

MINT A PESTIS

A fenti hibák felett türelmesen elsikló játékosoknál jó eséllyel a boss-fightok fogják kiverni a biztosítékot. Ezek a teljes képernyőt betöltő ellenfelek nem elég, hogy rendkívül idétlenül mozognak, még az ellenük alkalmazandó taktika sem túl sokszínű: kell találni valamelyik platformon egy olyan pontot, ahonnan be tudjuk bombázni, onnan már csak idő (és néhány power-up) kérdése a dolog. Ha véletlenül elszúrjuk, akkor viszont baj van: megismerkedhetünk a Fekete Halállal. Ő a játék legfélelmetesebb ellenfele, és sajnos vele fogunk a legtöbbször találkozni. 480*272 pixel méretű sötétséget képzeljetek el, a közepén pici loading felirattal. Ha váltunk a két karakter között, valamiért megjelenik másfél (!) percre. Ha teljesítünk egy szintet, szintúgy. Ha meghalunk, dettó. És mivel valamilyen okból a készítők úgy gondolták, hogy menteni mindig a következő szint betöltése előtt lehet csak, így ha azon épp egy boss fogad, és neadjisten meghalunk, akkor mintegy 3-5 perc múlva már neki is futhatunk megint, addig pedig élvezhetjük Fekete Halál társaságát.

MINDENNEK VAN HATÁRA

Azt hiszem én kimondottan puha tesztelőnek számítok, nem nagyon szeretem szidni a játékokat, inkább igyekszem megtalálni a pozitívumaikat. Néha azonban még a kellő jóakarattal sem sikerül.

Hiába a deathmatch multi (mit keres ez itt?), a rengeteg puzzle elem, a néhol nehéz (máshol inkább nehézkes) játékmenet, képtelen voltam valódi pozitívumokat találni a Bubble Bobble Evolutionben. Még az eredeti verziót is képtelenek voltak a korongra feltenni, pedig azzal sokkal szívesebben töltené az ember az idejét, mint az „evolúcióval". Martin, javaslom legyen valami pozitív is ezen az elvesztegetett oldalon: egy-két '86-os kép biztosan javítana az összképen.

Vega
vega576@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

Vannak dolgok, melyeken sokat segít(het) egy kis optikai tuningolás, miután túlságosan megszokottá válnak: ilyen például a lelakott nappali, a lelakott barátnő, esetleg a lelakott túrabicikli. Sőt, ilyen a lelakott videojáték is. Ennek a Bubbe Bobble-nak ellenben az tett volna jót, ha marad olyan, mint régen volt, megfejelve egy wi-fis multi mókával.





BUBBLE BOBBLE EVOLUTION

RISING STAR GAMES / MARVELOUS INTERACTIVE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 játékos (4 multi), wifi
mentés 288 kb

✔ leadtam a cikket
X nincs hely felsorolni

4 pont

CÉLOZ, LŐ







Közepesen gyenge bemutatkozása ellenére folytatódik a Xyanide saga, itt és most, ráadásul nem is egyszerű átirattal. A **Xyanide Resurrection** nevéhez hűen egy második nekifutás, nem teljesen tiszta lappal ugyan de kellőképpen elszántan. Sikerrel?

PRESS START

Shoot'em-upból fájó, de rendkívül nagy hiány van handheld fronton. Hiába a nyers erő, kihasználni komolyabban eddig senki sem merte. A Xyanide se próbálja meg különösen, inkább hátralapoz a történelemkönyvekben egészen addig a korig, amikor még a rendelkezésre álló számítási kapacitás miatt a mozgásszabadság csak álom volt, ahol a változatosságot a remek játékmechanika helyettesítette be és ahol még a pontszerzés, nem a tulajdonképpeni befejezés állt a középpontban.

A Ressurrection esetében ez kissé paradox: a leírtak többsége igaz rá, de a Playlogic történettel megtoldva akarná színesíteni az összképet. Nem sok sikerrel: a sztori szerint a „gonosz „ Aguira, több bolygó megsemmisítője és a galaxis rettegett gonosztevője megmenekül a végzete elől és kicsúszik kivégzője Drake, vagyis a te karmaidból. Feladat? Átkergetni a fél világon, aztán igazságot szolgáltatni. Ennyi és nem több. Se újabb szereplők, se fordulatok, csak a színtiszta lövöldözés.

Ami annyira nem színtiszta. A nagygépes verzióhoz hasonlóan a Resurrection is inkább a „játékos fix pályán marad, a háttér viszont folyamatosan mozog" elképzelésnél marad. Az émelygés garantált, ahogy a frusztráció is: az ellenfelek látszólag a semmiből tűnnek fel, ha eltűnnek a látótérből, megtalálni őket nehéz és néha még kellőképp kellemetlen is, mivel a viszonylag kötött mozgás miatt nem ritka, hogy a nagy forgás közben sikerül a hajótesttel eltrafálni az egyiket. Egy-egy misszió nem tart túl sokáig hála az égnek, de az idő alatt se nagyon szórakoztató. Az ötösével/hatosával érkező csoportok mindig ugyanabból a típusból állnak össze, mindig ugyanolyan manővereket írnak le, és látszólag mindig a vakvilágba lőnek, de pont úgy, hogy ha megpróbálod kikerülni a feléd tartó töltetet, biztos, hogy belefutsz valamibe.

Pedig a Resurrection kifejezetten jól néz ki. A kies űrnek jelentősen ellentmond a színekben, érdekes anomáliákban és hatalmas bolygókban bővelkedő játéktér, ahol a nap tényleg elvakít, ahol a robbanások beterítik a képernyőt, ahol a speciális effektusok remekül feldobják a monoton lövöldözést.

De nem annyira, hogy a Xyanide ajánlható lenne. Nem csak történet és játékmenet szintjén bukik el, hanem minden szempontból mellélő. Szépnek szép ugyan, de ez a sikerhez még nem elég még akkor sem, mikor komoly kihívója nem akad.

W

XYANIDE RESURRECTION

PLAYLOGIC
MÁS VERZIÓ: PS2, GBA

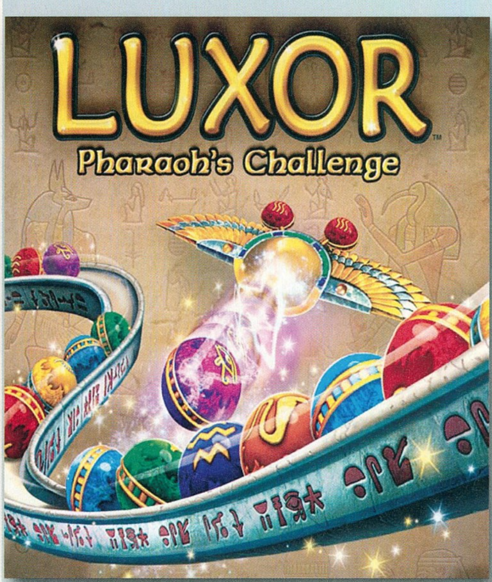
grafika:	jó
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 - 2 játékos, wifi

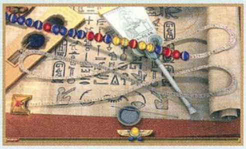
✔ gazdag látványvilág
X üres és kidolgozatlan belső

4.5 pont

A FÁRAÓ HALÁLA







Casual játékok és folyamatosan változó demográfiai mutatók: az ezredforduló után előkerült szakszavakra egyszerű kifejezés is létezhetne: Wii jelenség. Létezhetne, de nincs, mert már a Wii előtt is megfigyelhető volt a változás – ennek ékes példája a **Luxor: Pharaoh's Challange** esete.

GYÖNGYÖK GYŰRŰJÉBEN

Mi is az a Luxor? Logikai játék, vagy inkább Zuma klón. Vagy Bejeweled. Vagy Puzzle Bobble – ahogy tetszik. Eredeti? Semmiképp, az ötletek többségét, a manapság sikerre vitt puzzle játékok alapjait már jó régen ellőtték, mostanság újabb és újabb gúnyába bújtatva, de az elgondolás változatlan. Fogj egymástól könnyen megkülönböztethető elemeket – például színeket –, találj ki egy formát a pályádnak, aztán határozd meg az összepárosítandó dolgok mennyiségét és készen is vagy.

A Luxorban színes gömböket kell egymás mellé pakolni, minimum hármat: ha ez sikerül, a színsor felszívódik, a hatalmas lánc lerövidül. Időkorlátot a pálya mérete ad, a hosszú láncokba szervezett golyók folyamatosan menetelnek a piramis felé, ha pedig elérik, Game Over. Egyszerű? Mert az is és ez benne a nagyszerű. A Luxor rettenetesen addiktív, a 30 másodperces tanulóidőszak után 2-3 órán keresztül is képes fenntartani az érdeklődést. De csak addig. A Pharaoh's Challange pontosan ott bukik el, ahol az előző PSP-s Luxor: nem elég változatos. Fejlődni nagyon nem fejlődik tovább. Ugyan bevezeti a különleges kegytárgyak fogalmát, melyek bizonyos képességeket garantálnak (maximum 3 lehet aktív), de a pályafelhozatalra már nem ügyel. Az alap kelléktár alig 6-8 különböző hátteret tartalmaz, ez pedig kevés, tekintve, hogy a borzalmasan bugyuta történet vagy 30 órán keresztül bonyolódik, újra és újra előhúzva a már unalomig ismert pályákat. Pedig azok legalább szépek, már teljes 3D-ben pompáznak, igaz, a képfrissítést a speciális effektusok néha komolyan képesek befolyásolni, de nem annyira, hogy az egész játszhatatlan legyen.

Hogyan lehetett volna a szavatosságot kibővíteni? Azon új elemekkel, melyek a PC-s Luxor 3-ban mutatkoztak be – a Pharaoh's Challange viszont a második rész átirata, mondhatni közvetlen portja, minimálisnál is kevesebb módosítással.

Kinek ajánlható elsősorban a Luxor? Mindenkinek, aki kicsit is vonzódik a logikai játékokhoz, de elsősorban azoknak, akik nem szánnak tíz-húsz órát hetente ennek a hobbinak. A Luxor azoknak szól, akik néhanapján, nagyon ritkán vagy egyáltalán nem játszanak. Ők könnyen megtalálják a számításukat, és őket talán az sem fogja zavarni, hogy a Pharaoh's Challange az első 3 órában ellövi minden puskaporát. De ha nem bírod a monotonitást, hiányzik a változatosság, akkor ennél bárhol és bármikor jobbat találsz. Elvégre PSP-n annyi logikai játék van, mint a fene!

W

LUXOR: PHARAOH'S CHALLENGE

MUMBOJUMBO
MÁS VERZIÓ: PS2, WII, DS

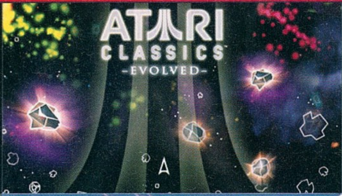
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

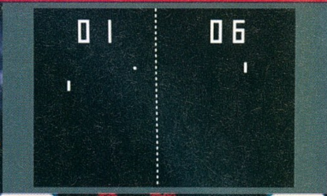
1 játékos

✔ egy ideig addiktív
X önismétlő, gyorsan unalomba fullad

6 pont













Mit tesz egy nagyon súlyos gondokkal küzdő, de nagy múltú – még ha nem is saját, hanem szerzett emlékeket birtokló – kiadó vész esetén? Természetesen előhúzza a jollyjokert, leporolja a régi portékáit és gyűjteményes kiadás címén megint piacra dobja. Az amerikai problémák után az Atari most pont ezt teszi: az **Atari Classics Evolved** közel a harmadik ilyen összeállítás alig 3 éven belül. Miért érdemes leemelni a polcról?

EVOLÚCIÓ

Itt van például a játékok listája: alapjáraton nem túl bőséges, viszont minőségi. Ráadásul nem is egy, hanem rögtön két verzióban szerepelnek a korongon – az eredeti, remek emuláció által életre keltett változat mellett ott van a modern kor követelményeihez igazított, a játékmenetet megtartó de a grafikát lecserélő Evolved variáns. Haladjunk sorban.

Asteroids / Deluxe. Az eredeti 4:3-as képarányban fut, a képernyő két szélén háttérnek álcázott csíkkal. A sebességgel nincs probléma, a játék maga pedig pont olyan egyszerű és zseniális, mint amikor megjelent. Az Evolved változat? A paraméterek ugyanezek, csak 3D-s objektumokkal, látványos és színekben bővelkedő speciális effektusokkal.

Tempest. Jeff Minter klasszikusa az összeállítás egyik leggyengébb darabja, mivel a teljes játéktér megjelenítéséhez a PSP-t oldalra kell dönteni, így a gépet át kell fogni az irányításhoz, ami már rövidtávon is kényelmetlen. Evolved? Nagyon szép – más kommentár nem szükséges.

Battlezone. Az 1983-as háború szimulátor sebessége messze nem tökéletes, a mozgás lassú és így rövid idő elteltével a nehézségi fok az egekbe szökik. Evolved köntösben mindjárt jobb a helyzet, gyors, látványos, szórakoztató.

Millipede / Centipede. Az Ed Logg jegyezte két shooter érdemeit szintúgy a gép megdöntése rontja le, de a helyzet messze nem olyan rossz, mint a Tempest esetében. Az emuláció sebessége megfelelő, az Evolved köntös viszont nem nyújt semmi kiemelkedőt, de ennél jobb megvalósítást kiötölni nem is nagyon lehet.

Pong. Minden idők egyik leghíresebb játéka... nehéz. Ilyen kis képernyőn, eléggé pontatlan irányítás mellett legalábbis mindenképp, az Evolved verzióval pedig pláne, ahol 3 pontonként mindig lecserélődik a pálya. Pingpongasztal, léghoki: látványosnak ugyan látványos, de kissé kaotikus és átláthatatlan.

Super Breakout. A több milliárd klónt megalapozó logikai játék sajnos PSP-n nem fog szíveket megdobogtatni. Nem elég, hogy a képernyőt is meg kell dönteni, de még az irányítás is messze elmarad a tökéletestől, pontatlan és túl gyors. Az Evolved kiadás ráadásul olyan speciális effektet pakol a golyóra, mellyel a pályája követhetetlenné válik.

Missile Command. Az összeállítás egyik legkeményebb darabja, a rakéták elleni védekezés rögtön három gombot igényel. Az emuláció remek, az Evolved verzióra ugyanez igaz. Látványos, de néhol túlságosan is, a Breakouthoz hasonlóan a speciális effektusok miatt néha átláthatatlan a játéktér, de nem annyira, hogy játszhatatlan lenne.

Warlords. A helyzet itt pont fordított: az eredeti, klasszikus verzió irányítása borzalmas, mivel az „trekkerrel", egy sajátos irányítóval segítette a hadurak dolgát, itt viszont csak a d-paddal vagy az analóg karral védhető a bázis, mellyel szinte lehetetlen feladat, olyan gyorsan mozog a lövedék. Az Evolved verzió ellenben remek, látványos és könnyen kezelhető, tökéletesen ülteti át az eredetit a modern környezetbe.

Lunar Lander. A végére maradt a legjobb, a Lunar Lander toronymagasan az antológia legerősebb darabja, mind eredeti, mind felújított formájában. A részletesen kidolgozott fizikához az Evolved változatban egy stilizált, teljesen 3D-s látvány társul, amely ugyan eléggé szegényes, de funkcióját mindenképp ellátja.

BÓNUSZ

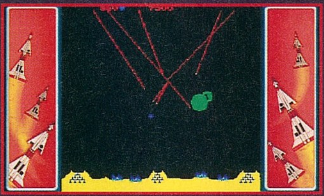
Ennyi lenne? Látszólag igen – van viszont egy hatalmas bónusz. Első körben ott van például az a csöppet sem elhanyagolható tény, hogy szinte mindegyik játéknak van multiplayer módja. Az igazi grátisz viszont az X360 achievement rendszerét örökítő díjak bezsebelése – minden játékban meghatározott feladat teljesítése után nyerhetők el –, mivel ezek nyitják meg a menüben az Atari 2600-at, mely közel 40 további játékot (!) tartalmaz eredeti formájában. A klasszikus Adventure, a Circus Atari, a Desert Falcon, az Outlaw és a Swordquest vár arra többek között, hogy két évtized után ismét a képernyőn fusson.

Ez lenne az eddigi legjobb Atari összeállítás? Messze nem, a játékok mennyisége és a választék még mindig foghíjas, de mindenképp közelít a teljes siker felé. A kérdés inkább az, hogy ki lesz vevő rá manapság, főleg PSP-n.

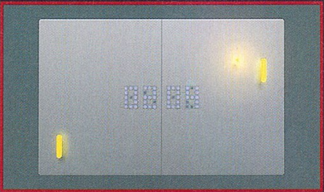
W

MARTIN BELESZÓL!

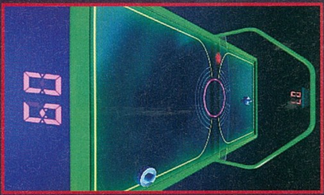
Komálom ezeket a retro gyűjteményeket, csak általában az a baj velük, hogy ha van valamelyiken 15 game, akkor annak a fele biztos játszhatatlan, vagy bénaság. Az viszont tagadhatatlan, hogy ezek a stuffok mint tökéletesek arra, hogy utazás közben lezavarjunk velük pár gyors kört. A multiplayer opció igazi csemege!











ATARI CLASSICS EVOLVED

ATARI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1- 2 játékos, wifi

✔ klasszikusok új köntösben
X néhol elbaltázott evolved verzió

7 pont

TÉGLA-ÖSSZEROPPANÁS



Ezerkilencszáz-hetvenhármat írunk. A bombasikerű videojáték koncepciója csupán néhány téglafalból, egy ütőként funkcionáló vonalból és egy labdából áll, a növekvő nehézségi szintet pedig a gyorsuló idő és az ütő méretének felére csökkentése jelenti. Ez volt az Atari által árkád masinákra megálmodott, egyjátékos Breakout, mely az ősi prototípus, a Pong továbbfejlesztett változata. Nagy népszerűségének hála néhány évvel később konzolos portok is készültek Atari Video Pinballra, Atari 5200-ra és Atari 2600-ra, mely utóbbi eljövetel már konkrét történettel is rendelkezett egy börtönből való szökési kísérlet formájában.

Napjainkban, a klasszikusok leporolásának reneszánszában ezúttal az Eidos döntött úgy, hogy a gyökerekhez leásva valami újat, mégis régi ismerőst tesz le az asztalra, mely elegyíti magában a puzzle, a shooter és a kaland elemeket, továbbá a DS érintőképernyőjében rejlő gazdag lehetőségeket. Mindezekkel nemcsak a játékmenetet, de a látványt is sikerült hatványra emelni – fogadjátok szeretettel a **Nervous Brickdown**t.

IDEGTÚRA

A minden különösebb cifrázást nélkülözve, mondhatni in medias res elénk táruló főmenüben első lépésként csupán egyetlen irányba visz az út: a tíz különböző világ, helyesebben játéktípus felé, melyek mindegyike kilenc szintből áll. Van köztük golf, űrhajós lövöldözés, az ütő színének variálása, akció-platformer, sőt az is lehetséges, hogy magunk rajzoljuk meg a labda elütésére szolgáló vonalat. Először csak az első kettőt kísérelhetjük meg, a továbbiak csak valamelyik teljesítése után fognak megnyílni. Szerintem remek ötlet, hogy minden egyes téma végén egy vicces főellenséggel is meg kell küzdenünk.

Nőiesen bevallom, az én tetszésemet a legkevésbé a sci-fi tematikájú móduszoknak sikerült megnyerniük. A Speed nevű világtól valóban beleragadt az agyamba a vér: ebben az erősem technokrata stílusú, vektorgrafikán alapuló térben egy gyorsan és főleg nehezen kiszámíthatóan mozgó lézercsíkot kell visszaütögetnünk. A Shoot a Space Invaders tematikájára épít, ahol űrhajónkkal nemcsak ki kell lőnünk a célpontunkként szolgáló gömböket, hanem kerülgetni és lehetőség szerint eliminálni az ellenfeleket úgy, hogy mindezek során még egy, a Star Wars-ból ismert elhárítópajzs-szerűséget is beszerezhetünk.

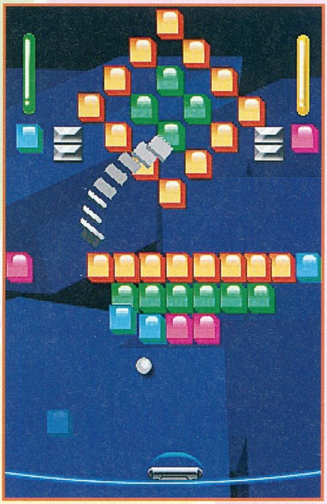
A Curve személyében érkezik a hagyományos labdaütögetés egyik ötletes csavarja: egy golfütő segítségével kell a gravitáció vonzásának kitett lasztit terelgetnünk, amely eme fizikai törvényszerűség következtében útját állja mindenféle ámokfutásnak. A Retro a leglassabb, de nem kevésbé érdekes módusz, amikor is a DS felső képernyőjén ugráló legénnyel kell átszökellnünk a sorjázó ellenség feje felett – üdv a 80-as években. A Pow a klasszikus vonalat folytatja. Az ütőt a stylusszal mozgatjuk, és az egyre bonyolultabb, igen ötletes felépítésű szinteken különböző energianövelő gömböket szerezve labdánkat egész téglatömböket szétrobbantó tűzgolyóvá változtathatjuk, máskor pedig a sok visszapattanó felületnek hála szinte páholyból nézhetjük végig a kockák látványos eliminálását.

A DS mikrofonjában rejlő lehetőségeket az Arkedo sem hagyta kiaknázatlanul - a Ghost felfelé szkrollozós világában a szellemeket fújással tüntethetjük el utunkból, a téglákra pedig rá kell böknünk.

A legjobban sikerült témák vitán felül állóan a Paper, a Water és a Switch. A Paper érdekessége, hogy az ütőnket magunk rajzoljuk meg tetszőleges ívűre, mely görbület befolyásolja a labda által bejárt utat: az egyenes vagy döntött vonal inkább csak az egyik oldalt veszi célba, míg egy félkör formával könnyebben kapjuk el és ütjük különböző irányokba a golyót. De akár körökkel, háromszögekkel vagy bármely irkafirkával kísérletezhetünk. Ezen felül a Paperben a célunk tintafoltok és nagyobb festékpacák megsemmisítése, melyeket az őket lefedő tárgyak odébbpöckölése előz meg – vigyázat, ha a festék lecsorog, életet vesztünk! Baromi ötletes, na.

A Water vízi világban egy vertikálisan mozgó tengeralattjáróval kell pálcikaemberkéket mentenünk. Járművünkkel ütjük a labdát a hajótöröttek platformjai felé, melyek a becsapódás hatására ingadozni kezdenek, a rajtuk helyet foglaló szegény párák egy szinttel lejjebb esését eredményezve, míg előbb-utóbb mindenki a vízbe nem esik. Ekkor kell őket elkapnunk a tengeralattjáróval, az esetlegesen felbukkanó cápát pedig a stylusszal megszigonyoznunk.

Végül a színes dzsungelvilágnak helyet adó Switchben a klasszikus Breakout a színek kapcsolgatásának ideájával van megspékelve: az ütőnk színét kell megváltoztatni annak megfelelően, amilyenné a labdánk válik a kék vagy sárga téglákkal való találkozása következtében. Egyszerű koncepció, de a változatosan megkomponált pályaterveknek hála remek móka.

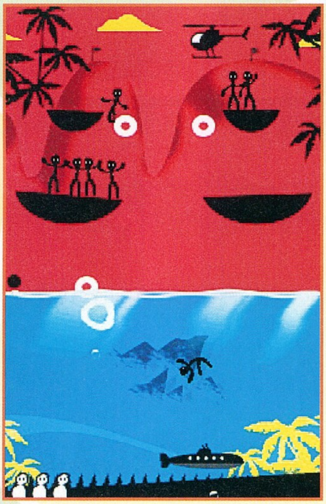


KOCKÁZATOK, MELLÉKHATÁSOK

A szinteken nyújtott kiváló teljesítményünkért aranyérmet kapunk, illetve az aktuális performancia javítására bármely pályarészt újrajátszhatjuk. Négy főellenség legyőzése után a random móduszban (Shuffle) a gép által öt véletlenszerűen kiválasztott pályával szórakozhatunk, multiban pedig egy barátunkkal működhetünk együtt egy különleges világban – online hancúrra sajna nincsen lehetőség.

A game grafikája egyszerű, de művészi, a hangzás pedig a '80-as éveket idézi. A gond inkább csak a szavatosság hiányával van: két délutánnál tovább a legjobb teljesítményekre való ráúszással sem tart a dolog, pedig a pazar tartalomnak hála pont ekkor szeretnénk még többet kapni. Ennyiért pedig kevesen fognak kiadni súlyos ezreseket, bár aki megteszi, annak élvezetes néhány órában lesz része, nemtől és kortól függetlenül.

Petúnia
petunia@tombraider.hu



MARTIN BELESZÓL!

Eszméletlen nagy ötlet, imádnivaló, csak hát a tartalom… megint a tartalom az, ahol sokkal többet szerettünk volna kapni. Ez egy olyan egyszerűségében nagyszerű játék, mint a régi 700 forintos hordozható kamutetris, amivel egy időben az egész ország nyomult – csak ez sajnos nem 700-ba fáj…

NERVOUS BRICKDOWN

EIDOS INTERACTIVE / ARKEDO STUDIO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

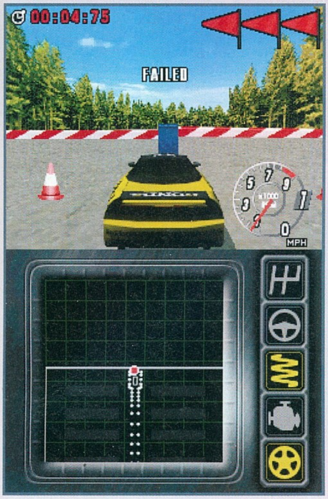
grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 - 2 játékos

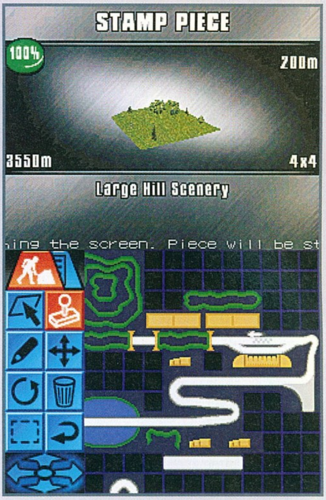
✔ a régi receptet kreatívan újítja meg, szinte magához láncol
X túl rövid, online multi hiánya

7 pont

ÉPÍTS ÉS VEZESS!







Autóverseny márpedig nem való DS-re, akkor már inkább valami poénos Mario Kart, nem igaz? A szokásos klisé, mellyel alapvetően én is egyetértek, aztán lehet, hogy a kivétel mégis erősíti a szabályt? Tény, hogy komolyabb versenyzős játék eddig alig látott napvilágot DS-en, és pl. a multiplatform NFS sorozattól eltekintve ritkán akad a platformon igazán érdemleges darab ebben a kategóriában. Most azonban a Codemasters itt is szerencsét próbál a TOCA sorozattal, **Race Driver: Create & Race** címen, és az eredmény meglepő módon kifejezetten pozitív, még akkor is, ha a fejlesztési munkálatokkal egy viszonylag kezdő csapatot bíztak meg.

Habár a szériának akadtak olykor kisebb nagyobb nehézségei, mindig is élvonalbeli autóversenyként gondoltam rá, és a 2004-es TOCA Race Driver 2 óta minden további nélkül kiérdemli, hogy mint nagyon igényes és tartalmas pályavezetésű szimulátorként tartsák számon. Egy „GT lájt", ha úgy tetszik, amely többek között azoknak ideális, akiket talán elriaszt, vagy már unja a Turismo játékok határtalan lehetőségeit.

A játék szíve lelke a földgömbbel ábrázolt World Tour, ez a fő karriermódunk, innen indulhatunk el a különböző bajnokságokon, és majd később folytathatjuk a „világturnénkat" a Pro Tour opciónál, amely azonban kezdetben még nem elérhető. A Simulation opció lényegében a Race Driver árkád módja, ahol az eddig megnyitott pályákon versenyezhetünk szabadon, vagy időre. Ami viszont figyelemreméltó, az a kihívások opció ezen belül, itt ugyanis számos GT licenchez hasonló feladatnak nézhetünk elébe. Ezen kívül találunk még egy Wi-Fi lehetőséggel megáldott online multiplayer részleget, az Extras-t, ahol különböző bónuszokat vásárolhatunk, és végül ott van az igen komoly pályaeditor.

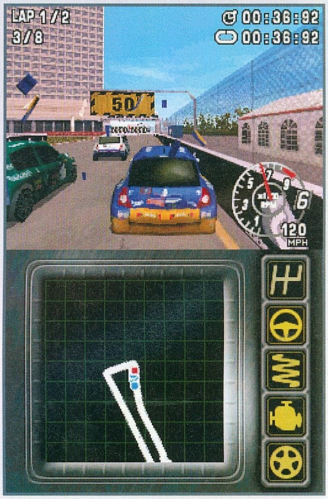
A tetszetős menürendszerben könnyen navigálhatunk d-paddal, vagy a még kényelmesebb stylusszal. Az opcióban eszközölhetők a fontosabb beállítások, többek között a gombkiosztás, az Rumbe Pak aktiválása, a kameranézet stb.

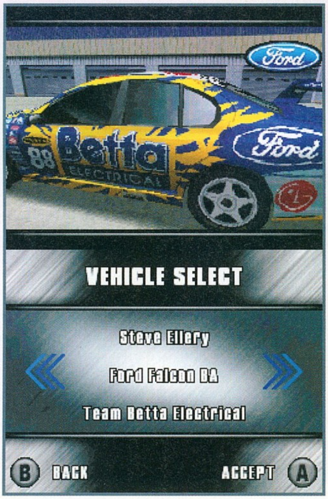
A grafika tulajdonképpen egy fokkal erősebb, mint anno a PS-es Gran Turismo sorozatnál, talán a környezet élesebb egy kicsit, az égbolt is kifejezetten szép, és a kocsik is kidolgozottabbak valamivel. Ez mai szemmel talán már nem olyan nagy szám PSP, vagy egy HD konzol birtoklása mellett, ám a DS képességeihez mérve korántsem rossz, sőt az összhatás kifejezetten korrekt. Az autók fizikája más, mint amit eddig láttam a sorozat korábbi részeinél, úgy érzem az irányítás sokkal könnyedebb és árkádosabb lett, így az analóg kar ellenére is könnyen boldogulunk. Jobban fog a fék, jobban engedi a driftet, és az AI is jóval humánusabb, gondolok is az erős catch up feature-re. Ez bevallom igen lényeges is, ugyanis a kissé pixeles megjelenítésnek köszönhetően nem mindig látni olyan tisztán a közelgő kanyarokat, belső nézetben meg aztán főleg nehéz. Mindenképpen a külső nézetet ajánlom, még akkor is, ha találunk egy harmadik lehetőséget is, a motorháztetőset. Ám követő perspektívából a magasabb szögnek hála nem csak jobban belátom az utat, de szebb is a játék. A framerate szép folyamatos, megkockáztatnám, hogy akár a 60 FPS-t is megközelíti, és a sebességérzet is kifejezetten korrekt. Ami csúnyácskának mondható, az a néha előttünk felépülő táj, és a konfettire emlékeztető alkatrészek, amelyek karamboloknál mindenfelé repkednek. Optikai törést azonban alig tapasztaltam a játékban, mindössze erős füstöt totálkár közeli állapotban. Az alsó képernyőn azonban folyamatosan figyelemmel kísérhetjük a különböző alkatrészeink sérülésének mértékét, amely ki is hat a vezetésre. Az igazán gyenge pontja a játéknak talán a hangeffektusok minősége, mely bár mondható félig-meddig realisztikusnak, ám versenyközben sokszor inkább csak egy monoton zúgás, mely hosszútávon még fárasztó is lehet.

Amiben viszont nem lehet panasz, az a tartalom, amely hiába jóval kurtább, mint a korábbi TOCA részeknél, még így is bőven kiválónak mondható, DS-en meg aztán pláne, köszönhetően a 17 licencelt bajnokságnak, a 32 pályának, és a 24 versenyautónak. Sok más kategória mellett leginkább a Nascar részleget hiányoltam, ellenben DS-en kiegészült a repertoár egy részletes pályaeditorral, ahol némi túlzással a világ összes pályáját megszerkeszthetjük magunknak, így én pl. egy Nascar pályát próbáltam gyártani. Habár eléggé összetett, a stylusszal könnyedén ráérezhetünk a rendszerre.

Azt hiszem minden DS tulajdonos elégedett lehet, hiszen végre az ő gépükön is akad egy valamirevaló komoly autóverseny. Továbbra is tartom, hogy erre a platformra alapvetően más játékok valóak, ám én magam is igen kellemesen csalódtam a Race Driverben. Stimmel a tartalom, stimmel a játszhatóság, és a grafika is bőven kihasználja a DS képességeit. Az online multi és a pályaszerkesztő pedig már csak hab a tortán. Lehetne javítani rajta, de az biztos, hogy ha csak Nintendo DS-sel rendelkezel, és versenyezni szeretnél, akkor a legjobb választás!

Krisztián
rajkrisz@freemail.hu





MARTIN BELESZÓL!

Abszolút meglepetéscucc, ékes bizonyítéka annak, hogy nincs béna gyenge konzol, csak béna tökefen programozó. Ezek után akár el is mehet a sunyiba minden fejlesztőbrigád, amelyik 8 bites Nintendo-szintű borzadályokkal mérgezi a szerencsétlen DS tulajokat 2008-ban. Nézd meg a képeket – gondoltad volna, hogy ilyet is tud a DS?

RACE DRIVER: CREATE & RACE

CODEMASTERS / FIREBRAND GAMES
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 - 4 játékos (4 online), rumble pak

✔ korrekt toca rész ds-en, wifi, pályaeditor
X még lehetne rajta javítani

8 pont

KRISTÁLYT A KRISTÁLYNAK





Akvarcjátékokkal való szórványos mulatozás után részemről a videojátékos életformához vezető út első, igazi lépése a 16 szín megjelenítésére képes Commodore 64 volt, melyet néhány hónap permanens nyavalygás után tesómmal közösen kaptunk meg 1992 „konzolkarácsonyán". Ezt követően – nagyrészt a bratyó haveri körének köszönhetően – raklapnyi mennyiségű floppy lemez és kazetta árasztotta el a szülői ház nappaliját, én pedig egyetlen gamer barátnőmmel-osztálytársammal cserélgettem a játékokat, valamint jártunk el egymáshoz játszani (mely során egyébként tök jól ki lehetett beszélni a pasikat. :) A nagy klasszikus Boulder Dash ebből a repertoárból sem maradt ki, így annak a boncasztalon fekvő reinkarnációjával való szórakozás nosztalgikus emlékeket hívott elő nálam – és fog mindenkinél, akinek volt szerencséje hozzá saját Commodore-os korszakában.

AKKOR ÉS MOST

A konzolok legújabb generációja által kínált, online letölthető anyagok és a kézikonzolok friss trendje a klasszikusok leporolása és újra kiadása divatját hozta magával. Egyes esetekben egy teljesen eltérő, ám az eredeti lelkét tökéletesen megőrző alkotás születik (pl. Prince of Persia), máskor csak apró változtatásokat tesznek az újra kiadandó alanyon (pl. Super Mario Bros 3). A termék minősége mindkét esetben változó; a DS-es **Boulder Dash Rocks** újjászületése sikeresnek aposztrofálható.

Az eredeti Boulder Dash koncepciójára az egyszerűség jellemző: egy óriási fejű, kék karakter, Rockford számos különböző földalatti pályán gyémántokat gyűjt, miközben megpróbálja elkerülni a lezúduló kőhalmokat. A nehézség fokozására gonosz teremtmények – pl. pillangók :) –, illetve folyamatosan növekedő amőbák szolgáltak, mely utóbbiak elzárták a kijáratot, ha nem voltunk elég fürgék. És ennyi.

A Rocks alapötlete és története változatlan: Rockford szíve hölgye, Crystal szerelmét próbálja elnyerni… pontosabban megvásárolni gyémántok gyűjtögetésével, amelyben az ördögnél csupán csipetnyivel rondább vetélytársa, Tentacle polip akadályozza. A játékmenetet a készítő srácok viszont alaposan megfűszerezték labirintusszerű pályákkal, kulcsokkal, dinamitokkal, fegyverrel és teleportál kapukkal.

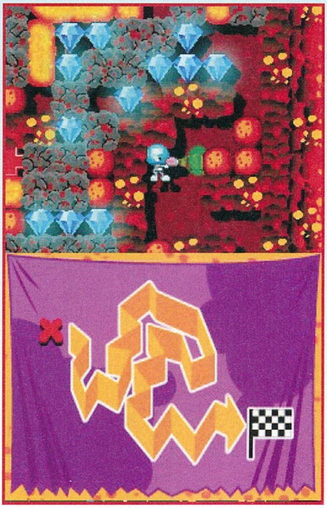
Nyitányként két játékmódusz közül választhatunk: a Planet Tour négy világa a klasszikus felújított változata, a Route Race 32 terepe pedig érdekes, előregondolkodós koncepció alapján készült. A Planet Tour képezte főjáték rengeteg pályája egyazon egyszerű ideára épít: meghatározott időkorlát alatt elegendő gyémántot kell gyűjtenünk a kijáratot jelentő ajtó (Exit) megjelenéséhez. Az időn túl a további nehezítő tényezőket az ellenfelek, a csapdák, illetve olykor maga a környezet jelenti. Mindezek felszámolásához némi rejtvénymegoldás és stratégiai gondolkodás szükségeltetik (ennek során az R-rel állíthatjuk meg az időt és az iránygombokkal nézhetünk széjjel); dinamit segítségével falakat robbantunk széjjel, ám ez a folyamat a szabaddá váló úton túl leomló gyémántokat és természetesen köveket is eredményez. A falakon túl a másik határoló közeg a föld, mely kockákat Rockford képes kiásni; így ugyan további gyémántokat szerezhetünk, de a leomló kövek nemcsak kilapíthatnak, hanem csapdába is ejthetnek. Emberünk ilyenkor csupán egyetlen követ tud húzni és tolni. Elhalálozása esetén checkpointok híján az adott pályát teljesen újra kell kezdenünk.

Összesen hatféle ellenfelünket (kedvencem a Gonosz Saláta :) egyrészt kövek vagy gyémántok jól időzített rájuk görgetésével, másrészt a Zapper nevű fegyverrel tehetjük el láb alól. Utóbbi készség szintén az új kor ötletes találmánya. A Zapper csak egy töltényt képes tárolni, melyeket a különböző ládákból vehetünk fel. Az egyik lövedékkel magunkhoz tudjuk rántani a köveket, egy másikkal szétrobbantani őket (vagy az ellenfeleket), tüzet tudunk kioltani, sőt még bombát is kilőhetünk belőle. Mivel sok esetben a ládákból csak egy töltényt vehetünk fel, a Zapper tekintetében is előre kell gondolkodnunk – egyébként szerintem tök jó újítás, a használata vicces és jópofa. A dinamitokat úgy tudjuk aktiválni, hogy rájuk sétálunk, majd odébb rohanunk a detonáció útjából. A sebesülések gyógyítására elsősegély-csomagokat vehetünk fel.

Az érdekes újítások sorába tartoznak még a zárt kapuk, melyekhez először a nyitó kulcsot kell megtalálnunk, valamint a kör alakú portálok, amelyek a pálya különböző részei közti gyors közlekedést teszik lehetővé.

A NEHÉZSÉG A RÉGI

Sőt, új kihívásokkal egészült ki. A korábbiakban emlegetett Route Race-ben a stylusszal kell megrajzolnunk a Rockford által bejárandó utat, előre átgondolva minden lehetséges mozgást és történést – pl. ha tudjuk, hogy elénk fog esni egy kő, akkor Rockfordnak várnia kell, míg az odébb gurul. A Play-t megnyomva hősünk ezután végigjárja az utat, és ha sehol nem akad el, sikeresen teljesítettük a pályát. Itt nincs időlimit, viszont komoly agymunkára van szükség; a Planet Tourt pedig szerintem pont az időkorlát teszi igazán kihívóvá.



A játék 7+-os címkéje már gyerekeknek is ajánlja a Boulder Dash Rocks-t, de szerintem ez még egy felnőttnek is nagy kihívás. A több mint 130 pálya és a Time Trial gyorsasági próbák miatt a szavatossággal sincs gond, ha a Double Dash alatt elérhető többjátékos mód Wi-Fi hancúrt nem is tesz lehetővé. A tetszetős, rajzfilmszerű grafikáért és a könnyű irányításért szintén jó pont jár, ha a zene borzadály is (mentségére szóljon, hogy ki lehet kapcsolni.) Szerintem a zsenipalánta gyerekek, valamint a nosztalgiázni és / vagy a régi időket idéző nehézségre vágyó felnőttek láthatnak benne igazán fantáziát.

Petúnia
petunia@tombraider.hu

MARTIN BELESZÓL!

Nagyon kellemes meglepetés volt ez a game nekem, bár én alapvetően nehezen találom meg a DS játékok szépségeit. Egyértelmű, hogy közrejátszott némi nosztalgia is – mert számtalan órát öltem bele a C64-es verzióba én is –, de ettől függetlenül az alapötlet annyira korszakalkotó volt, hogy még mindig simán időtálló. Elnézést kérek a „modern" DS rajongóktól, de szerintem ez a gép erre, ilyen játékok futtatására – lenne – való. Pharaoh's Course, duál képernyőn, valaki?

BOULDER DASH: ROCKS!

10TACLE STUDIOS
MÁS VERZIÓ: PSP

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	elmegy
hangulat:	jó

1 - 2 játékos

✔ megőrizte az eredeti szellemiségét, ötletes újításokkal
X túlzott nehézsége miatt a fiatalabbak hamar fel fogják adni, a zene silány

7 pont

IPARMŰVÉSZET





KEVERÉS

Tite Kubo 1999-es, Zombie Powder címet viselő mangájával kapott helyet a Weekly Shonen Jump ma(n)gazinban. Kevéssé jelentős esemény, de ez segítette hozzá, hogy egy alaposabban átgondolt koncepcióval előrukkolva két évvel később megjelenhessen a Bleach első része – a szellemekkel harcoló középiskolás srác története napjainkra már 300 fejezetnyire duzzadt. Noriyuki Abe, a sorozat anime adaptációjáért felelős rendezője egy komplett, jelenleg 158 epizódot számláló sorozatot, két OVA-t, és egy, a Memories of Nobody alcímet viselő filmadaptációt hozott tető alá. A mese utolsó szereplője a Treasure, akik azt a megbízást kapták, hogy készítsék el a licenc alapján a Nagy Címhez kapcsolódó Ütős Videojátékot.

Elkészítették. Volt egy kiváló referenciamunka (a Hitmakerrel kooperálva készített GBA-s AstroBoy: Omega Factor), ami bizonyította, hogy jó alkimistaként „idegen anyagból” is tudnak aranyat csinálni, úgyhogy volt bizakodás is, hogy DS-en is valami rendkívülit fognak alkotni.

Pont így történt.

LEOSZTÁS

A kezdő felütésben nem található semmi extra: egy standard 2D bunyó, könnyű elmenni mellette. A „húdeinnovatív” touchscreen most valóban az érintésre hagyatkozik, a gyilok a felső képernyőre szorul, és ez így van jól. A DS d-padja talán nem a legütősebb megoldás, ha precizitást igénylő verekedős anyagról beszélünk; játszható, de szokni kell, egy finomabb kombó beviteléhez már ügyesnek kell lenni. Ezt védi ki az érintőképernyő, ami a speciális támadásokat aktiválja. Gamecube tulajdonosok a Capcom vs SNK: Easy Operation büdös, égett szagát érezhetik, de javasolt a szellőztetés: itt a kombók nem sebeznek AKKORÁT, mint általában, inkább a kezelést könnyítik meg, mint a fölényes győzelmet. A másik apróság a főmenüben látható Deck Construction menüpont. Törtetve az Arcade Mode-ban, egyre több ellenfelet leverve, még többet behozva (szám szerint huszonnyolcat) kártyákat nyerhetünk, illetve vásárolhatunk. Ezeket a későbbiekben 6 különböző slotba pakolhatjuk, így konfigurálva a saját harcmodorunkat, ahogy a négy kategóriából – Recovery, Reinforce, Attack, Action – keverjük a paklinkat. Van miben gyönyörködni, a Super Power Attack támadások és a kombók mind az anime-ből lettek kiollózva (akárcsak a szinkronhangok).

A karakterbalansz kardinális kérdés minden verekedős játéknál: itt rendben van, nincsenek szélsőségek, ultimate, verhetetlen ellenfelek. (Sokan fegyverrel érkeztek, de Orihime és Ganju pl. kézzel-lábbal-mágiával hadakoznak.) A Bleach Achilles-sarka a kombórendszer és a high score (viszonylagos) összeférhetetlensége, de a játékmenetet (és az egymás elleni játékot) ez nem befolyásolja. Mindössze arról van szó, hogy a kombók sokszorozva osztják a pontokat, így egyes szereplőkkel SOKKAL jobb eredményeket kaphatunk – elég Tosen 144-es (!) ütést is kipörgetni képes Special támadására gondolni, vagy Hitsugaya hasonló kaliberű szájbaverdesésére, amik nyilván többet osztanak, mint Ichigo mezei „Zangetsu!” beüvöltése, és az azt követő kardcsapás.

JÁTSZMA

A tények makacs dolgok – és, mint a fentiek mutatták, dögunalmasak. A „mag”, a nyers kód, a rendszer szavakba öntése még értő füleknek is álmosító olvasmány. Mennyivel jobb – és érdemesebb – a hangulatfokozó és tartalmi összetevőkről írni! Mindjárt a kezdéskor mellbe vágó soundtrack olyan élmény, amit nagyon ritkán tapasztalunk – az anime modorosságához képest ez igazi kőkemény, dögös, belevaló arcade csapatás élményével kecsegtet, a hangminőség pedig megvillantja, hogy mire jó az egy gigabites kártya. Szaggató gitárok, elektronikával finoman megbolondított csavarások... önálló albumként is megállná a helyét, de sajnos, úgy fest a dolog, hogy – remélhetőleg csak egyelőre – nem kapható. (Sovány vigasz, de az Arcade Mode végigdarálásáért minden alkalommal kapsz 12000 Kan-t, amiért – az ötvenféle Spirit Card, a hetven különböző ruha és a 200 grafika mellett – a zenét is vásárlásra kínálja az Urahara Shop.) A látványt a stílus viszi el a hátán: első blikkre semmi különös, a Neo-Geo klasszikus pofozkodásai jóval több sprite-ot mozgattak meg, mint a kis DS, de a jól elkapott és remekül animált mozdulatok, a helyenként a játékmenetbe is beavatkozó háttérelemek (Ganju pályáján időnként végigvágtat egy óriás dög, egyes karaktereknek a társuk segít a háttérből, aktívan beszállva a bunyóba) és a csata közbeni speciális támadásoknál bevágott képek elképesztő hangulatot kölcsönöznek a játéknak! Főleg, ha lehetőség van multiplayer-gyilokra – leírhatatlan, a Saturnos Guardian Heroes óta nem tapasztalt élmény, ahogy négy karakter (és esetleg a már említett segítő) csépeli egymást, miközben tűzijátékként durrognak a speciális effektek és ki-be zoomol a kamera, egy pillanatnyi lassulás nélkül...



ROYAL FLUSH

A Bleach konkurencia nélkül maradt – az egyetlen említésre méltó ellenfél, a Guilty Gear: Dust Strikers a platformok beépítésével agyonvert játékmenetével és suta grafikájával nem lehet versenyképes a Treasure atombombájával szemben. És ami fontos: a legtöbb licenc-alapú játéktól eltérően ezt nem csak a rajongók élvezhetik – aki a minőségi csapatástól izgul fel, az éppúgy megtalálja benne a számítását, mint a szélsőséges Bleach-purista. Megközelítéstől függetlenül ugyanazt kapják majd: *a DS legjobb verekedős játékát.*

Tyler

MARTIN BELESZÓL!

Hölgyeim és Uraim, meg a számos Bleach rajongó: íme a Nintendo DS eddigi legminőségibb verekedős játéka! Vegyék, vigyék – de duci rózsaszín lufikat, meg (nem annyira) ártatlan királylányokat, sőt repkedő banánhéjakat ne keressenek benne. A Tresure még mindig tud, hiába.

BLEACH: THE BLADE OF FATE

SEGA / TREASURE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 játékos, online, wifi

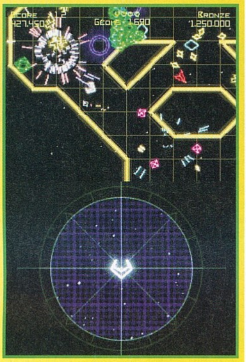
✔ kifogástalan 2d pofonosztás
X ujjlenyomatok az érintőképernyőn

8 pont

RETORZIÓS INGA







A folytatás célja (jó esetben): többnek, grandiózusabbnak lenni az elődnél – még akkor is, ha ez kőkemény idealizmus és a gyakorlat sokszor mást mond. A **Geometry Wars Galaxies** ilyen szempontból elvérzik; a DS-re készült port a kényszerű kompromisszumok rabjává vált.

A sokszögek offenzívája X360-on stílszerű minimalizmusként értendő: a látvány a maga egyszerűségében pazar, az arena shooting során felvillanó robbanás-effektek és a kiváló minőségű zajok pedig sejtetik, hogy a sajátosságai tudatos tervezés során alakultak ki. A DS változat vizuális szinten ugyancsak egyszerű, de ez itt hardverkorlátokra mutat rá – nem azért nem villant többet, mert nem akar, hanem azért, mert nem tud. Ezért persze kár lenne temetni. Elvégre az irányítás a stylus/touchscreen kombónak köszönhetően talán itt a leginkább kifinomult, a Wii verzióval összekapcsolva addicionális tartalom is kinyerhető belőle, a játékmenet pedig páratlan – igaz, ebben van egy kis pejoratív felhang is, ugyanis ez csupán a konkurencia hiányát jelöli. Shoot'em up játékokból nincs dömping a Nintendo kézikonzoljára, arena shooterből meg aztán végképp: így riválisok hiányában a Geometry Wars Galaxies megszerezheti az aranyérmet. De ez kétes dicsőség, mivel nem Mike Tyson és Evander Holyfield méri össze az erejét, ez csak a Parkinson-kóros Muhammad Ali árnyékboksza. Valamilyen szempontból szórakoztató, de fizetni nem érdemes érte, csak annak, aki a rossz viccen is röhög.

Jobbat érdemelne, tudom, de a gépből csak ennyi fut ki. Célszerűnek tűnik az átirat, de furcsamód pont a lényeg megy veszendőbe. Ami marad: egy halovány utánérzés Jeff Minter Jaguaros / Saturnos Tempest 2000-jéből, ami már egy-másfél évtizede is csak korhűre pofozgatott múltidézés volt. Mindenesetre a lagymatag trance-es szólamok és a pufogtatás megvannak a jelen elemzés tárgyában is, még ha a perspektíva – és ebből kifolyólag a játékmenet – nyilván más. Mókás és használható, de ez kevés a túl sűrű tömjénfüsthöz. Aki ismeri a Retro Evolvedet, annak szinte semmit sem fog jelenteni. Amíg az direktben volt a hanyatló Nyugat ópiuma, addig a Galaxies csak egy Consumex-bolt – német márkáért megkapjuk a BASF kazettát és a nyugati cigarettát, aztán hazamegyünk, hogy nézzük a hétfői monoszkópot. Jobb híján. Ha Virág elvtárs látná, véreset vizelne.

(Hosszabb egyeztetések, éjszakába nyúló tárgyalások, érvcsörték, vérre menő vélemény-ütköztetések eredménye e teszt 7-es pontszáma. Én 8-at adtam volna, mert NAGYON bejött a játék, Tyler és Wilson azonban nagyon hiányoltak belőle valamit. Egy biztos: ha ez a shooter stílus a zsánered, itt nem nyúlhatsz mellé. Tuti vétel! Martin)

Tyler

GEOMETRY WARS: GALAXIES

SIERRA / BIZARRE / KUJU
MÁS VERZIÓ: WII

grafika:	elmegy
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 - 2 játékos

✔ gameplay-etalon
X átirat-szamárpad

7 pont

HANDHELD HISTORY







Tőmondatban: a Konami-antikvitás befuttatott válogatása, most hordozható formában. Kicsit kibővítve: igen, ez az a gyűjtőnév (a vén Európában Konami Arcade Classics alteregóval), ami a cég leghíresebb, patinás címeit jelenti, egy adathordozóra sűrítve. Szinte évtizedes hagyomány, hazajáró kísértet a retrofreakeknek. Kilenc éve még a PlayStationben pörgött, 2002-ben az Arcade Advanced GBA-n (megnyirbált tartalommal ugyan, de) hordozhatóvá tette – és most megint zsebbe vágyik, az eddigi legszínesebb palettával.

A hangulatfelelősök: **Scramble**, **Time Pilot** és **TwinBee** (aka **RainbowBell**), valamint az *immediate respawn* fogalmát akkor még hírből sem ismerő **Gradius** (**Nemesis**) a lövöldözésre vágyóknak, a legendás **Green Beret** (a tesztelt japán verzióban Rush 'n Attack-ként) és a **Contra** a run 'n' gun maniac bagázsnak, a felénk **Kicker** néven futó **Shao-Lin's Road** és a **Yie Air Kung Fu** a bunyóra éhezőknek. Futottak még: a **Tutankham/Horror Maze** kincsvadászata, a **Pooyan** ideggyilkos liftezése, az akció/platform reflexeket próbára tevő **Circus Charlie** és a **Rock 'n Rope**, **Track and Field** az olimpikonoknak, **Basketball** a mezei digitálsportolóknak, **Road Fighter** az autóversenyzőknek.

Tarka felhozatal, széleskörű szórakoztatás? Igen, egy bizonyos körnek. A retro/arcade elkötelezettek azon csoportjának, akik még nem szerezték be az összes boardot és cartridge-et, ami ma már filléres kiadás. A barkácsolást kevésbé preferálók számára a fentebb felsorolt címek kilencven százaléka pedig a PS korongon és a GBA kártyán pedig már rendelkezésre állt egyszer – így, ha a válogatások már korábban felkerültek a polcra, a friss kiadás beszerzése most egy vállvonással kivédhető. Hacsak nem az alacsony (harminc dollár alatti) árszabás, az *„all-in-one, végre valahára!"* koncepció, és a nem-játékos képernyőn látható stílusos flyerek megléte az, ami kapásból nyálcsorgatásra késztet mindenkit, akit a nyolccsatornás mono hang és a kézzel megszámolható pixelek magukban is lázba hoznak.

„De ha már történelem, a Kedves Érdeklődő számítana a további évszámokra, csatákra, felemelkedésekre és bukásokra is! Sorsfordító eseményekre éppúgy, mint a kevésbé ismert, mégis valahol meghatározó történésekre. Olyan nevekre, mint Gyruss, Sidewinder, SpaceWar, Salamander, Super Cobra, Fast Lane, vagy az FMV-forradalmár Badlands." – szól közbe a kisördög. Remélem, a Konami osztja a nézeteit, de bízni nem bízom benne. Tudod, a kisördög kicsit idealista. Mint a mellékelt ábra mutatja, ő néha még akkor is utópisztikus, ha a múltról beszélgetünk.

Tyler

KONAMI CLASSICS SERIES: ARCADE HITS

KONAMI
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

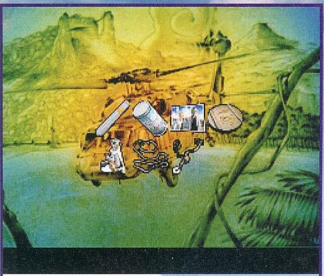
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 - 2 játékos, wifi

✔ történelem
X elvarratlan szálak

6 pont

MENEKÜLJ!!!







Az első lépések bizonytalanok, óvatosak. Ha nagy pofával rontasz be egy szakértőkből álló társaságba, önnön tökéletességedet fitogtatva, helyre tesznek, te pedig ülsz a sarokban és kussolsz. Ahogy azt kell. De ha figyelsz, tanulsz, okosodsz, és már eleget tudsz, akkor beleüvölthetsz a közepébe, mindenkit félbeszakítva. Figyelnek rád, ha van miért. Akkor - és csak akkor! – nem csinálsz hülyét magadból.

A Pendulo Studios *eleinte* pont így tett. Csendben kihoztak egy Hollywood Monsters-t, ami annyira szolidan debütált, hogy a keményvonalas adventure-rajongókon kívül senki sem jegyezte. Érthető – elvérzett a Broken Sword: The Smoking Mirror vagy a Curse of Monkey Island mellett, ami még lenyelhető lett volna, de (hivatalosan) csak spanyol nyelven jelent meg, ami már kevésbé feldolgozható élmény. A következő dobás, a Runaway, kedvezőbb helyzetből indított 2002-ben, ugyanis az ezredforduló után a mainstreamből kikopott műfajban senki nem teremtett neki komolyabb konkurenciát.

De nemcsak emiatt lehetett szeretni. Volt megkapó, a Gilbert Goodmate színvonalát felülről nyaldosó, kézzel rajzolt grafikája, és voltak szerethető karakterei, hangulatos pillanatai. És mégis, minden pozitívum ellenére felülkerekedett a játékosban az érzés, hogy hosszanti irányban kúrja bele a klaviatúrát a monitorba. Az agybeteg, a formális logika minden szabályát mellőző puzzle feladatok csak játékmechanikailag hozták egy klasszikus point & click adventure jellegét, agymozgatás helyett (zömmel) a szerencsére hagyatkozó, vaktában kattintgatást kaptunk.

Folytatás, kicsit később, immár Nintendo DS porttal is megfejelve. Tapsolás, öröm, voodoo körtánc: a promo anyagok finom cel-shaded karakterekkel, aprólékosan kidolgozott hátterekkel kecsegtetnek, a stylus-kontroll gondolata pedig bizsergető érzés... igen, ha bírja a gép és a port jól sikerül, ennek itt, ezen a platformon helye lesz!

A felvezető körben jön az első sokk: az intro magas képhűséggel hozza az eredeti PC-s verzió színvonalát, de – gigabites kártya ide vagy oda – a hangminőség agyontömörítése RETTENETES élményként ér és rögzül mindörökre. Hardverkorlát. *„Dio perdona... lo no!"* Kuss legyen.

A grafika tetszetős – a stylus érintésére zoom effekttel reagál, ami a részletezést és a tárgyak megtalálását szimultán elősegíti. És a gyönyörködés közbeni átkozódást is; a Runaway ugyanis a szó legrosszabb értelmében vett folytatás. A PC-s első részben a tiszta játékidőt tisztességtelenül sokszorozta meg a néhány pixeles tárgyak kibogarászása az 1024x768-as háttérből – ez a jelenség maradt, és most, a DS képernyőjén ugyanannyi esélyt nyújt egy látáskárosult hároméves mongolidiótának, mint egy King's Quest-en edzett adventure-veteránnak. Ha pedig minden kéznél van, akkor sem lesz jobb a helyzet; a szerszámmal összeszerelt nagyítólencsén átvezetett napsugárral kell törött kulcsot hegeszteni, amiről aztán üvegszilánkkal csiszolhatjuk le a kitüremkedéseket? Játékkutyusba töltött vízzel tesztelni a makimajom szomjasságát, hogy aztán whiskyvel leitathassuk?! De mégis, mit várhatnánk, ha az első részben a MOGYORÓVAJ már resetelte mindenki agyát? Ha már valóságtól elrugaszkodott a puzzle, akkor a környezet is legyen az – jobban beveszi a gyomor a szeretnivaló hülyét, tofu kockával a fején, kannibálok között, vagy a macskasz*r fölött kaszával fémdetektorra vadászó szmokingos csontvázat (megtörtént esetek), mint a „gondolkozz, MacGyver, gondolkozz!" agyzsibbasztását.

A szereplők... Brian karaktere a szemüveges tudóspalántából – a magyarázat szerint Gina közreműködésének köszönhetően – jólfésült lazacsávóra váltott. (Itt hangzik el az első beordítás a Pendulo részéről: PIACKÉPES PROTAGONISTA!) A történetvezetés a Revolution (kritikán aluli) In Cold Bloodját idézi: egyszerű flashback. Az első részből megismert romváros-tulajdonos hackerlány, Sushi Douglas ül Brian meséjének a túlsó végén. És egyszer sem szól rá, hogy: „Te milyen gyökér vagy!".

Nem, ez tényleg nem jó semmire. Hivalkodás, technikai bemutató, nyálverés. Indokolatlan bekiabálás. A konkurensek *vélt* hiánya miatt érzett szemernyi magabiztosság, ami azonban alaptalan.

Van választási lehetőség: a Pendulo játékát fordulatos történet terén várhatóan a hamarosan érkező új Gyakuten Saiban víz alá nyomja majd. A klasszikus point & click rajongói jobban járnak, ha SCUMMVM DS-t hackelnek a konzolra, és a Dream of the Turtle shortformja Day of the Tentacle-ként mosolyog vissza rájuk – vagy éppen a (még GBA-ra írt) Adventure Game Interpreterrel üdvözlik a Sierra Questjeit. Hogy a Runaway friss darab? Még mindig jobban megéri a Project Hacker és a Kyotaro Nishimura Suspense Series japán importjában (és vaskos szótárakban) gondolkodni, mint egy rossz játékban, értelmetlenül. Ha a rajzfilmszerű környezet és a logika kombinációja az elsődleges, a (remélhetőleg hamarosan érkező) Professor Layton megadja majd.

Nincs mese, a Pendulo Studios-nak megvan a maga keresztje: azt, hogy a komplett csapatot felszögezzék rá, csak a katolikus egyház szakrális copyrightja miatt nem javasolnám.

Tyler







MARTIN BELESZÓL!

Nem jó játék, pedig mennyire rá voltam izgulva, hogy kaland, meg feladványok, meg „jajderitka azijen"...

RUNAWAY: THE DREAM OF THE TURTLE

PENDULO STUDIOS / FOCUS HOME INTERACTIVE
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1 játékos

✔ „tudják, a lakó azelőtt nagyon kedves, bájos kislány volt..."
X „... most egy állat! egy veszélyes emberi hulladék!

5 pont



CSEVEGŐ 2008 FEBRUÁR – ITT MINDENKI ÖTLETEMBER I.

Üdvözlet minden konzolosnak, újra itt a Csevegő hasábjain. Látom túlélte az emberiség a sokkot, hogy ismét levezettem egy Csevit, sőt mi több, tonnaszámra küldtétek a sok-sok levelet. Éppen ezért rendhagyó módon úgy döntöttem, hogy két hónapra osztom a témát. „Milyen egyedi játékötlettel állnál elő?" – hangzott tehát a kérdés, ti meg temérdek beteg ötlettel álltatok elő. A legtöbb levelet öröm volt olvasni, néhányon öröm volt túl lenni, na de döntsön a népbíróság, vágjunk is bele. Krisztián

SzEGAsztok Mindenkinek ! Nagyon jó a februári téma. Ezen már agyaltam egy párszor hogy nekem milyen ötletem lenne. Én első körben egy Orvosszimulátorra gondoltam, mondjuk egy Vészhelyzet típusú játékra, újraélesztés, golyókivétel, stb. (persze +18). **(Lebuktál Greg, mindig is tudtam én, hogy szadista trancsírozó hajlamaidat vannak. Amúgy van meg ott Trauma Center sorozat Wii-re és DS-re, az persze nem öleggé véres neked, mi? K)** Aztán lehetne Űrhajósszimulátor, ahol a kiképzéstől egészen a kilövésig nekünk kéne fejlesztgetni a karaktert (ezt a mostani gépekkel már grafikailag meg lehetne oldani). **(Egy taccsolós centrifugagép kéne a népnek, csak forogni kéne, mint az FPS-ekben, blöehh. Űrhajósnak lenni sem olyan nagy wasistdas, engem havi rendszerességgel elrabolnak 6-8 feles után. K)** És kint az űrben ugye különböző problémák adódhatnak. Az akcióhoz szokott nagyközönségnek eme két ötlet valószínű túl „lájtos", de szerintem jó lenne egy kis változatosság. Egyszóval hiányoznak az igazán meglepő új ötletek...nem igaz? Ha nekem, mint egyszerű játékosnak ezek eszembe jutnak, akkor hogy lehet hogy egy játékfejlesztő cégnek nem... (tudom félnek újítani, hátha buknak egy nagyot...) Gregory **(Greg, nyomass egy Warioware-t, Rayman Rabbitset, vagy LocoRocot, és máris visszavonod. K)**

Üdv Készítők! Húsfeldolgozó üzemben melózok. A főnök azt mondta,hogy ez olyan mint egy 2milliárdos Ferrari. Na a héten mindenki megkapta a felmondását. Ezek után vajon miről is szólna az általam kreált játék? Üdv! Borka **(Lelki szemeim előtt véres húscafatokat vízionálok, Borka visszatér egy húsbárddal rendet tenni. Volt is egy ilyen minigame PC-n, ahol a csávót kirúgták, és másnap visszament az irodába egy uzival. Mi is volt a címe ... Szükség van az ilyen játékokra. K)**

Hello Krisz! Azt hiszem Máriós FPS még nem volt :) **(Hallatlan! K)** Vagy valami futópados játékot találnék ki. Vagy mondjuk kondizni kéne, és a Svájcinéger fémjelezné azt a sorozatot :) Bluetooth-os súlyzókészlet. Krisz ez a Te játékod lenne;) Steve Y **(Steve, szerintem kicsit túleröltetted magad. Javaslom ugorj le a sarki konditerembe, ott realisztikusan szimulálhatod a futópadot meg a súlyzózást. K)**

Sziasztok! Felkeltette az érdeklődésemet a következő havi csevegő téma! Arra gondoltam,hogy magyar fejlesztésként VIZILABDA illetve KÉZILABDA játékot lehetne készíteni. Ebben legalább sikeresek illetve sikeresebbek vagyunk mint pl: fociban. Nem tudom van ilyen a gamek repertoárjában? Bármely platformon. Én nem tudok egyikről sem. Ha mégis, javítsatok ki! Köszi!

A mai next konzolok a vízilabda vízeffektjeivel gyerekjátékként elboldogulnának. Míg a kézilabda játék könnyedén megvalósítható ilyen erős gépeken. Úgyhogy nekem ez a két játékötletem van, amit megvalósíthatnának. Ezek hiányát érzem. Igaz, ezek nem az amerikai sikersportágak, de Európában mindenképpen sikeresek lehetnének. ps2true voltam **(Szvsz nekem már így is a tökömön jön ki a sok unalmas sportjáték. PC-re van valami Handball Manager, ha erre gerjedsz. Miért nem strandröplabda? Ott legalább van pár bögyös gádzsi. K)**

Mit szólnátok egy ilyen „ötlethez": Most nem a sztorira, a designra, vagy magára az ötletre fektetném a hangsúlyt, hanem a lehetőségekre. Már másokban is fölmerült a kérdés, hogy a PS3-nak nem használják ki a lehetőségeit. Tényleg nem! Ott az az erőltetett mozgásérzékelés és a szuper PS Eye. Egyszerre kéne kihasználni mindkettőt, egy komoly (nem party) játékban. Ne mondjátok már, hogy ez nem volt eddig is tök kézenfekvő! Így nézne ki: Játék kezdetekor be kell pötyögni pár adatot magadról (súly, magasság, bal kezes vagy, vagy jobb kezes), aztán egy tréninget kell teljesítened, hogy felmérje a gép, hogy mit tudsz, meg hogy milyen az izomzatod, ezt mind azért, hogyha a mi kis kaland játékunkban verekedés, vagy ügyességi rész van, akkor a gép tudja keresni a te gyenge pontjaidat, belőve a megfelelő nehézségi fokozatot (valószínűleg egy izomagyú két méteres állat, óriásiakat fog ütni, míg egy nem túl magas, de ruganyos egyén sokkal gyorsabban fog elugrani az ellenség támadásai elől és a gyengébb ellenfelek mozdulni se fognak tudni, mert olyan „gyors", tehát az erős, de lassú egyéneknél az ellenfelek pattogósabbak lesznek, míg egy ruganyosabb páciensnél meg erősebb enemy-k lesznek élvonalban), végül egy fotót készít az arcodról a gép és megcsinálja azt 3D grafikában, amihez egy testet kreál, azokból az adatokból, amiket megadtál a játék elején és amit elértél a tréningen. Nos, szerintem már mindenkinek leesett, hogy milyen lesz a verekedés. Igen, eldobod a kontrollert és ütsz meg rúgsz. Fogni is tudsz, ennek viszont van egy kötelező kezdő mozdulatsora, mégpedig az, hogy közel mész az ellenfélhez, és egy felé nyúló markoló mozdulatot végzel, innen már azt csinálsz vele, amit akarsz. **(Lucsy, neked minden gondolatod a hálosztás meg a bunyó körül forog. Kérj édesanyádtól egy 80 kg-os bokszzsákot, azon elötörhet belőled a Duracell nyuszi. K)** Lövöldözés: mozgásérzékelés. Helyzet: Vígan szaladgálunk, egyszer csak pár kökemény gengszterbe ütközünk, akik imádnak keménykedni és a gyönyörű fekete revolvereikkel fenyegető lövéseket leadni. Kontrollert beforgatjuk, hogy a gombok jobbra, vagy balra álljanak (attól függ milyen kezes vagy), aztán lősz, mégpedig úgy, hogy magad felé húzod az analógot. Egyszerű mozgások: Futás: normálisan, mint többi játékban (analóg mozgatása). Sprint: analóg mozgatása mellett rázod a kontrollert eszeveszetten. Ugrás: fölfelé rántod a kontrollert. Tudom, ez iszonyú nehéz (leginkább) programozói munka, de most gondoljátok el, hogyha mind ezt a lehetőséget egy szuper játékfejlesztő csapat kihasználná és egy rohadt jó sztorit, designt és témát kerítene a játékhoz. Jó mi? Lucsy **(Már olvasás közben is megizzasztanak az ötleteid, tiszta kommandós kiképzés. Nagyon szeretem a fotelomat, már rájöttem, hogy a Wii Sporthoz sem kell felállni belőle. Még kényelmesebb, ha be sem tesszük. K)**

Sziasztok gamer-ek! Szívesen látnám újra Klayman-t, mondjuk a kornak megfelelően 3D-ben. A hangsúlyt a poénokra tenném, és nem a ma annyira divatos látványvilágra. Lenne benne FPS, GTA, REZ, stb... Sajnos garantált lenne a bukás, de én jót szórakoznék vele így 35-höz közeledve. **(Hmm, Neverhood és Skullmonkeys. Nem játszottam velük, de az utóbbi cikkére még jól emlékszem, címlapra is került. Nem is olyan kizárt, hogy egyszer lesz remake-je. K)**

Láttam az egyik számítógépes magazinba egy full 3D-s pong (videó)játékot. Ping-pong labdákból volt megépítve. Ez adta az ötletet, hogy esetleg átlátszó ledekből nem-e lehetne megépíteni ugyan ezt, csak jóval kisebb, hordozható kivitelben. **(Átlátszó ledekből?? Mi van?? K)** Esetleg más – hasonlóan egyszerű – játékokat is el lehetne készíteni hozzá, pl. Tetris, Galaga, stb. Naaa...?! Mit nekem PSP, DS. Ezzel meg elkéstem úgy 30 évet :). Üdv. baryll **(Ja ja, király ötlet. *elismerően bólogat* /Remélem van aki érti is./ K)**

Sziasztok! Nekem is van egy egyedi játékötletem, és hamarosan meg is valósul. Egy interaktív digitális képregény. A játékos dönthet mikor hogyan cselekszik, hogy oldja meg a helyzetet, és ez hatással van a több szálon futó történetre. Lesznek rejtett dolgok is, amit a kép 1-1 kis részletére kattintva lehet megtalálni. Tulajdonképpen a képregények a point and click játékok és a régi kalandjáték könyvek ötvözete lesz a játék. Üdv! Acsády Péter (Casady Treep a fórumon)

UI: Megköszönném, ha esetleg feltüntetnéd a következő címet a cseviben, itt mindenkinek válaszolok a kérdéseire, akit érdekelne a dolog : idgn@freemail.hu

(Digitális Kaland Játék Kockázat. Ezzel az ötlettel állt elő Tom Hanks is a 88-as Bigben, igaz annak már 20 éve. Neki nem jött be, remélem te sikerrel jársz. Ha igen, feltétlen kérek egy példányt a Skorpiók mocsarából, térképpel, ha szabad. K)

Régen a videójátékok hajnalán a fejlesztőknek nem lehetett nehéz feladata a játékot kitalálni. Ma már más a helyzet. Nagyon sok „poént" felhasználtak már és mégis akadnak nagyon jó és a megszokottól eltérő játékötletek. **(Ez eddig kajak úgy kezdődik, mint valami bárgyú irodalmi kisessze. K)** Szerintem lehetne egy olyan játékot csinálni, melyben egy TV csatorna igazgatója lehetünk. Megadhatjuk a csatorna nevét és hogy milyen műsorok szerepeljenek benne. Alkalmazhatunk a műsorokhoz műsorvezetőket, és még olyan személyeket akik kellenek egy zavarmentes adás működéséhez. Kapnánk látogatottsági statisztikákat, pénzt is és még sorolhatnám.

Azért ezt az ötletemet írtam le, mert ilyen játékkal nem találkoztam, de ha van ilyen játék akkor az én ötletem jobb:P Z-rad **(A Theme sorozat része is lehetne. Kissé macerás lenne a megvalósítás, és valljuk be, elsőre elég uncsinak is tűnik, de alapötletnek nem is lenne rossz, pl. jópofa lenne szimulálni a TV2 és az RTL Klub állandó párharcát a nézettségért, és küzdeni a hírességekért. K)**

Hi Krisz és mindenki! Nem a legjobb témabedobásnál írom a levelet, de van egy két gondolat amit szeretnék eljuttatni hozzátok.

1. Nemrég olvastam a Lost Odyssey prequelt, és nem tudom ki nyomta le, de már most lehúzta egy töredék alapján... **(Csak tippelek, de szerintem wilson volt, nála tessék kopogtatni. K)** Ami ezzel kapcsolatban megragadta a figyelmemet, az a klasszikus harcrendszer használatának kritizálása. Szerintem nem vagyok egyedül, de t*kre elég abból a feelingből, mikor felbukkan egy-egy brute jrpg anyag, és azt olvasom, hogy a "modern időknek megfelelő real-time harcok lesznek". Ok, ok, kell az persze, de például aki Square anyagokon nőtt fel, és a klasszik jrpg-k adtak álmot nekik, azoknak hiányzik a nagy modernizációból az a régi érzés, mikor alig várja a gamer, hogy a hosszú órás tápolások után megmérkőzzünk egy bossal, és kiadjuk a parancsokat a srácoknak. Miközben lenyomják a sütikirály strike-okat, együtt lehet élni velük, ki lehet élvezni minden mozdulatukat, kigondolhatjuk mit eszünk vacsira, mit veszünk a csajunknak sattasatta... **(Ehhez nem nagyon tudok érdemben hozzászólni, míg nem láttam a játékot. Ha nem tetszett az előzetes, ne törődj vele, ha pedig olyan feature lett kritizálva, ami bejön neked, akkor főleg nincs miért aggódnod. K)**

2. Petúnia über cikkeit mindig lecsekkolom, akármilyen game is van a boncasztalán.

(Még ha az a francoskrumpli Lego SW is...dah..) Yah és az az atom, ami akkor robbant mikor megláttam ki tesztelte az SH:Origins-t...isteni volt :) **(Kis nyalógép. K;)**

3. V.Miki te egy mágus vagy, én mondom. NIS rajongóvá tettél. Kösz mester :)

(Remélem nálad lesz az FFXIII, mert csak akkor olvasom el ok? :D)

Nah és a téma:

Nagy álom egy Shenmue flash, amiben nem targoncázni kell, hanem napokat eltölteni az országúton, éjszaka áthaladni egy-két neonfürdőn, és leparkolni egy kis bár mellett. Reggel hami, gép mellett fogmosás, és goo, GTA audio be. Tudom nem spanyol viasz, de így összerakva mégis ütne... **(És minek ehhez Ryo? Inkább egy böszme motoros packot képzelnék el egy road movie-ból. Born to be bad! K)**

Másfelől: egy játék amit a legjobbak hoznának össze:

Zene: Trent Reznor vs Nobuo Uematsu

Dizájn: Tetsuya Nomura & Yoshitaka Amano
Tálalás: Yu Suzuki & Hiroyuki Kobayashi
Akármi lenne, az lenne a „The Game EVER"
ui.: Fabula Nova Crystalis (da future)
Sikert az új évre! nonkeat

ALOHA mindenkinek! Egyedi játékötlet? Hm... Elgondolkodtató téma! Lássuk!

Mivel én az autós játékokat részesítem kicsit előnyben, így egy ilyesmiről fantáziálok. Megmondom őszintén, hogy a Test Drive Unlimited közel áll hozzá. Igazából még ahhoz a játékhoz tennék 'pár' dolgot. A játék elején vizsgázni kellene vezetésből, majd jogosítványt kapunk! Váltakozó időjárás, napszakok, évszakok. Az autók száma és változatossága (értem ezalatt, hogy ne csak exkluzív, „megfizethetetlen" sportkocsi választék), terepjárók, motorok, talán még quadok is beleférnének. Persze létező márkák és természetesen belső nézetes vezethetőség is! A helyszín: vegyes terepviszonyok, váltakozó tájak, városok, faluk, hegyek, völgyek, hidak, erdők, országutak, elhagyatott mellékutak, földutak. Az se lenne baj, ha kitalált világ lenne. Extraként pedig mondjuk tankolni kelljen, legyen fáradság, pihenni keljen hotelokban/motelokban, az autók tuningolási lehetősége, benzinkutak, autómosók, szerelőműhelyek. A versenyek „megrendezése" jó lenne úgy, ahogy a TDU-ban van (vagy a Paradiseban), kiegészítve Gran Turismo féle kötött pályás versenyekkel, Need For Speed féle gyorsulási illetve drift versenyekkel, márkakupák, Juiced féle fogadásos-pénzben vagy járműben-versenyek. A versenyekbe vissza lehetne menni pénzt keresni, amit a tankolásra, autó karbantartásáŕa, tuningolására, büntetések kifizetésére, esetleg javítására költhetünk. Hogy az autóból ki lehessen szállni...nos nekem egyáltalán nem hiányzott a TDU-ban. A járművekről, vezetésről szólna a játék. Talán olyat el tudnék képzelni, hogy klubbokba, biliárd/bowling szalonokba és ehhez hasonlók szórakozóhelyekre el lehetne menni és ott minijátékokban játszani. És a rend éber őrei is szerepet kapnának, akik elvehetnék a jogsinkat, pénzbüntetést rónak ki, simán rutinellenőrizhetnek és hatalmas autós üldözésben szerepelnének. Összejövetelek, legális/illegális versenyek, FREERIDE, széles járműválaszték és hatalmas bejárható utak! Persze ez mind online és offline is! A törés kérdése is nehéz. Mert ha lenne, akkor olyan, mint a burnout, de nem áll vissza az autó hibátlan állapotban, hanem helyszínelés, autó elvontatása. De mindenképp az irányíthatóságra is vonatkozna a sérülés nagysága, defekt, téli-nyári gumi használat! Ha totálkáros az autó, akkor újat kéne venni-persze ha akarunk-ha kisebb vagy javítható a sérülés, akkor irány a szerelőműhely, ahol jó pénzért megjavítanák. Az irányítás pedig szimuláció, és ha meg lehetne oldani, akkor árkád verzió is választható lenne, ha valakinek az a kényelmesebb!

Nem tudom, hogy megvalósítható lenne-e manapság egy ilyen mélységű, részletességű game. Az tuti, hogy nálam ez lenne a TOP autós játék! ;) **(Uff, na ez csöppet lefárasztott, rosszabb vagy mint Lucsy. Szerintem nem olyan jó, ha az egész életedet egy nyamvadt gép előtt akarod tölteni, egy gumírozott játékkormányt szorongatva. Ezennel hivatalosan is eltiltalak az autós játékoktól, egészen a GT5 megjelenéséig. K)**

Bocsánat a hosszért, de a levél vége felé csak jöttek az ötletek és írtam, mint a b*rom. :)

granturismo **(Valóban, de azért ne légy ilyen szigorú magadhoz. K ;)**

Hello 576 Team!! Hmmmm. Milyen játékot csinálnék? Egy percet se kellett gondolkodnom a válaszon. Lehet, hogy ezért is lesz sz@r ami kitaláltam:) **(Nem baj Pepe, valakinek utolsónak is kell lennie. K)** Szívesen látnék valami fain kis ógörög játékot. Spártai katonával harcolni, és AC "köntösbe" tenni az egészet. Bejön maga a történelmi rész, szerintem meg lehetne csinálni játékba is. Elég vad lenne. Végülis összevágnám a 300 című filmet és az Assassin's-t :) Na ez tényleg elég tré ötlet. De ha ti megcsináljátok a gémet és veszi a nép akkor részesedést kérek, 20%. Na ennyi jött most ki a tropa kis agyamból. **(Szeretem ha valakinek van önkritikája. K ;)** Dzson, te hol éltél a 80-as / 90-es években? Guns and Roses-ból tessék korrepetálni Dzson papát!!! **(Amegmi? Valami tuctuc?? K)** Üdv: Pepe (a féllábú ebihal)

Hello 576 Team! Téma: egyedi játékötlet. Egy puskázó játékra gondoltam. Pont, amikor a fizika UV-ra készültem jutott eszembe, hogy lehetne egy puska szimulátort készíteni. Én így képzelném el, hogy egy előadóban ülsz, mint vizsgázó (FPS nézet). Látod a kezeidet meg minden. Elkezdődik a vizsga, előtted a feladatsor és puskázz! A puskát a vizsga előtt kell elkészíteni. Itt arra gondolok (persze nem magad kellene írni/gépelni) milyen puskázási technikát alkalmaznál. Itt felajánlana a gép párat, de te is kitalálhatsz újakat. A játék célja természetesen, hogy adott idő alatt megírd (kipuskázd) a vizsgát és természetesen ne kapjanak el. Tennék bele egy kis RPG elemeket is, mint például: a játék elején a technikád szintje alacsony emiatt kevés trükköt tudsz, de ahogy többet vizsgázol, jönnek az új trükkök. Lehetnének még benne tulajdonságok: ügyesség, lélekjelenlét, kibeszélés stb. A lélekjelenlét alatt azt értem, hogyha járőrözik a tanár, el kell rejteni a puskát, hogy oldanád meg (megadott instrukciók lennének reflex alapon). A kibeszélés a legvégső esetben lépne fel, ha elkapnak. Ekkor jöhet a mentegetőzés (itt megadott témák lehetnek, persze egyre több a fejlődéssel). Hosszan sorolhatnám még az ötleteket, de csak játékötlet volt a téma. 8) Üdv! Bolyhos

Ui.: Boldog születésnapot Martin! 8)

Ui2.: Csak azért így egy nappal előtte mert most van alkalmam írni. **(Imádlak Bolyhoska, de ha még egyszer ilyen UFO ékezetkódolással küldöd el a leveledet, átkeresztelheted magad Kopaszkának. 8 egész percet vettél el rövid kis életemből. Az ötleted legalább poén, puskázni tudni kell, és általában a kocapuskások buknak le. Nekem valahogy sosem volt hozzá idegem, az egyetemi vizsgákon meg egyenesen szívrohamot kaptam volna, bár trükköt az sokat ismertem. Az izzadó tenyérre írt módszeren túl, az UV tollal az íny belsejére írt infókon át, a végbélbe rejtett vizeletmintáig mindent vágtam. Megfogadtam, ha egyszer tanár leszek, még a szünet előtt rejtek el egy minikamerát, hiszen mindig akkor tartanak kupaktanácsot a puskázók. K)**

Csáó az én ötleteim: X360: The Great Bud Spencer & Terence Hill Fights:A két jól ismert fő szereplő leghíresebb filmjei és abból a leghíresebb verekedős jelenetek. A Magyar verzióban hallhatjuk Bujtor István és Újréti László eredeti szinkronhangját. A játékban szerepet kapnak a verekedésen kívül más is pl. sőr és virsli evő verseny, autóversenyzés, sőt még egy kórusban is énekelhetünk :) **(Faintos ötlet, kapsz egy kisötöst. Tegyük hozzá már ők sem a régiek, Bud Spencer 78 éves, Terence 68, Bujtor István meg Újréti László pedig már 66 évesek. Nem valószínű, hogy résztvennének a munkálatokban. K)**

Back To The Future The game: sokat nem kell mondani, de üvölt egy kurrensgen játék adaptációért. **(Valóban, de itt sem nagyon számíthatnánk Michael J. Foxra vagy Christopher Lloydra. K)**.

Wii: Star Wars Lightsaber Duels: A Star Wars filmek összes fénykardharcát belsőnézetből a Wii-t kihasználva. **(Ehh, pedig már kezdtem reménykedni benned. K)** Üdv: Marty Mcfly

(Innentől megint bepötyögtem néhány analóg levelet is, először is közkívánat volt, hogy folytassam Monty „Dzson kommandó bevetésen" c. novelláját, másrészt maga Dzson is olyan boci szemekkel kérlelt, hogy egyszerűen nem tudtam neki nemet mondani. /Továbbá Monty is küldött egy kitömött fehér borítékot, de az már mellékes./ K)

„...Miután az emberei is felöltötték a páncélt, lerohantak a garázsban álló Hammerekhez, és a helyszínre siettek, nyomukban egy mentővel és egy tűzoltóautóval, melyek minden bevetésre elkísérték őket. Mikor megérkeztek, gyorsan megbeszélték a Socom féle stratégiát, majd felrohantak a negyedikre.

Mielőtt Dzson kiadhatta volna a parancsot, egyik új embere jelentette neki, hogy tudomást szerzett egy helyről, ahol dicsérték az X360-at. Dzson úgy vélte, hogy bizonyíthat az újonc, így elküldte, hogy mutassa meg, mit tud egyszemélyes kommandóként. Természetesen minden eszköz használatát engedélyezte, ezek után Dzson megadta a jelet a kommandónak, így egyik embere bekopogott az ajtón a házmester fejével, majd miután nem nyitották ki az ajtót, berúgta azt..."

(Folyt. köv. fiúk, Dzson/Monty, ti meg ne bőgjetek már megint, majd jövő hónapban befejezzük. K)

Kedves 576 Konzol! Sziasztok, Wona Beáta vagyok. Amikor tudom, megveszem a lapot, és örülök, hogy van Magyarországon egy (vagy talán több) újság, ami nálunk nem igazán ismert, vagy nem elfogadott műfajokkal foglalkozik. Pl. képregény, anime, vagy jelen esetünkben videojáték. Én is nyolc éve foglalkozom ezekkel a dolgokkal, és mint polihisztor művész, megpróbálom elfogadtatni őket az átlagemberekkel. Sajnos nem akarnak tudni róluk. Szóval örülök, hogy vállaljátok a dolgaitokat, és kérlek, hogy egyszer a magazinban bemutathatnátok egy vagy több vámpír fantasy játékot, ugyanis ez a kedvenc műfajom. Nagyon köszönöm előre is, további jó munkát kívánok: Wona Beáta (Egyébként 21 éves vagyok). **(Micsoda véletlen, 6 év híján én is. Ha egyszer a Móricz fele jársz Beuka, ugorj fel, megmutatom az 576 Konzol gyűjteményem. Együtt megkeressük azokat a fránya vámpír fantasy játékokat, a kis Razielt is előcsalogatjuk. K)**

Szegasztok! Én egy frankó Tom és Jerry-s játékot szeretnék már látni, de nem olyat, mint az a kula NDS verzió! Ez egy GTA alapokkal és szabadságfokkal, hatalmas bejárható területekkel rendelkező játék lenne, a sorozatból megismert összes szereplővel. Szerintem ha jól meg lenne csinálva, akkor nem csak a gyerekeket ültetné a gép elé, hanem minden korosztályt, hiszen ki ne szeretné Tom és Jerry kalandjait? **(Sokan bírják, de ez önmagában az ötlethez kevés, mint mackósajtban a brummogás. Sztem Tom & Jerry maradjon meg gyermekkori emléknek, ne filmesítsék meg, és ne legyen belőle GTA. K)** Szeretnék még egy (vagy több) Shenmue folytatást, és soksok GTA-t! Hajrá PS3! Tommy Vercetti **(Tommy, nem jó ez a kóros GTA mánia, sürgősen kúráld magad szigorú Disney diétával. K)**

Na ennyi fért most be a leveleitekből, a többit még majd besűrítem a jövő hónapban. Természetesen mindegyik ötlet kiváló a maga nemében, hiszen ki vagyok én, hogy a morgós burámmal bármit is kritizáljak. ;)

Ami engem illet, én bármilyen komoly adaptációnak örülnék pl. Alien vagy Terminator témában, csak legyen full licencelt, gondolok itt például a Bolygó neve halálból ismert fegyverropogásokra vagy zenékre. Gyermekkoromban volt egy álmom, hogy sorra videojátékokat gyártok a Kaland Játék Kockázat sorozathoz. Még komolyabb scriptet is csináltam, na de hamar rá kellett jönnöm, hogy hát azért programozni nem ilyen egyszerű. Ellenben a Bajnokok próbáját, vagy ha úgy tetszik a korábbi Halállabirintust fel is dolgozták. Emlékeztek még a '98-as Deathtrap Dungeonre PS-en? Milyen komoly feelingje volt már akkoriban, imádtam. Persze, bugos volt, és kissé csúnyácska is, de kit izgat. Az már más kérdés, hogy végigjátszás nélkül anno képtelen lettem volna végigvinni, külön rajzos megoldáskönyvet vettem hozzá németben, megérte. Hatalmas sárkányok és T-Rexek is voltak ám benne, akkoriban volt a legjobb konzolozni.

Hogy egy kissé elvetemült ötlettel is előálljak, az egyik nap néztem a Vírust (Dustin Hoffman), és gondolkoztam milyen király kis vírusszimulátort kerekíthetnénk belőle. Gondoljatok csak bele, pici magányos vírusként kezdünk, behatolunk a véráramba, megtámadunk egy sejtet, szaporodunk, hatalmas RTS csatákat vívunk a fehérvérsejtekkel, majd egész járványokat keltünk. Beteg ötlet, de ilyen legalább még nem volt.

Aztán persze a legkirályabb egy olyan komoly játék lenne, amely már tényleg olyan realisztikus, mint a valóság, tekintsük példának akár a Mátrixot. Mint amikor álmodban rádöbbensz, hogy álmodsz. Voltam már így vele, és azon csodálkoztam, hogy milyen részletes és valóságos. Ha eljutnánk odáig, hogy tényleg létezne egy ilyen gép, aminél elaludva egy 100 %-osan valósághű virtuális világban ébrednénk, valószínűleg már fel sem akarnánk belőle ébredni. Az egész természetesen egy játék lenne, egy fizetett szórakozás, mint pl. az Emlékmásban, de tegyük fel, hogy BÁRMIT büntetlenül megtehetnénk, hiszen csak a fejünkben játszódik le, mi pedig tudnánk, hogy nem a valóság. Határtalan lehetőségek, lehetnénk sztárok, gengszterek stb. azt hiszem mindenkinek van elég fantáziája hozzá. A csajos „huncutkodásokra" külön most nem térnék ki, de kiben ne pattant volna már el késésnél a húr annyira, hogy legszívesebben kirángatta volna a cammogó villamosvezetőt, és ezerrel végigzúzott volna arrébb taszítva a sok mazsolát. És ez még semmi, azt hiszem sokunkból előtörne a kéjenc szadista perverz énünk ;)

A téma tehát jövő hónapban is marad ugyanaz, írjatok bátran az 576konzol@576.hu emailcímre. Krisztián

ZENE

JÓZENE.HU - 1.FELVONÁS:
KATAN – KATAN /TWELVETONES/
BARABÁS LŐRINC EKLEKTRIC – LADAL /SZERZŐI KIADÁS/
PÉTERFY BORI & LOVE BAND – PÉTERFY BORI & LOVE BAND /MEGADÓ KIADÓ/

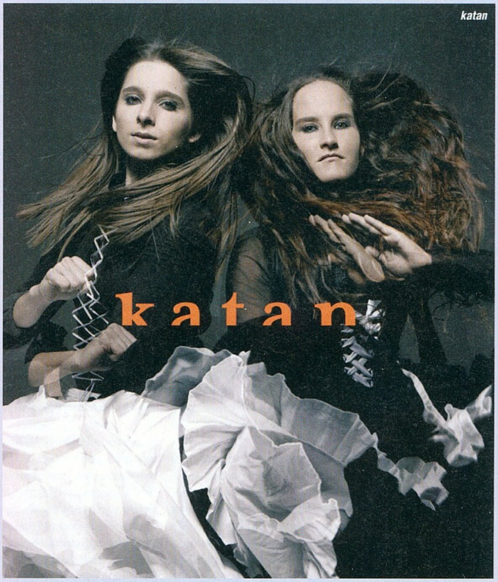
Sírás. Rívás. Magyar popzene temetés. Külföldi produkciókkal való módszeres példálózás. Nox és Crystal megemlítése. Ákos egojának megemlítése. Ákos James Blunttal való összehasonlítása. A zene minőségére irányuló párbajból James Blunt győztesként való kihozása. A vesztes fél lúzernek titulálása, aztán körberöhögése... Pár hónappal ezelőttig ezen lista pontjainak random felemlegetésében merült ki a hazai zenei élet taglalása. Aztán, mintha ama varázslótanonc elnyomott volna egy „lemezjavulandusz” bűvigét, nagyjából egyszerre jött vagy 10 banda és ha már itt voltak gyorsan rá is cáfoltak a fentiekre. A most kitárgyalandó 3 korong bár egymástól jócskán eltérő műfajban próbál érvényesülni, mégis összeköti őket az egyformán magas minőség és az oly gyakran hiányolt kreatív véna megléte. Rangsorolás nincs, csak sorrend, amit ezúttal nem holmi komolytalan megjelenési dátum, hanem a zenekarokban szereplő csajok száma dönt el.

Eszerint elsőként köszöntsük nagy tapssal a két fős Katan legénységét, mely név mögött Horváti Kata és Papp Ancsa lapul a borítón is látható harci szoknyáikkal felszerelve. Értitek? Kat An! Jópofaság. Ennél már csak maga a produkció felüdítőbb, ami erdélyi és moldvai népdalok modern köntösbe való bújtatásából áll. Hivatkozási alapként megemlíthető a sikere csúcsán magát Sebestyén Mártával turbózó, jelenleg főállásban zabhegyező Deep Forest, valamint itthonról az ős Anima Sound System és a Balkan Fanatik. Semmiképpen sem hat tehát az újdonság erejével a korong, de panaszkodni sincs okunk, hisz az eredetiségen felül minden olajozottan működik. Népdalozós kategória lévén Kata és Ancsa hangja jelenti a cucc motorját, ugyanis tudnak énekelni, nem kicsit és nem rosszul. Ráadásul amennyire csak lehet autentikus a dolog, így a műdalénekesek által kiadott műhangok legnagyobb megkönnyebbülésemre távol maradnak. A zenei alapok a néha meghökkentő kombinációk ellenére is (vidám, pattogós popszőnyeg a szomorú / melankolikus Gyűrű dal alá) szervesen be tudnak integrálódni a ki tudja hány éves dallamok közé. Abszolút kedvenc a feleség befalazós sztorit tálaló Déva, ami mintha csak arra teremtették volna, hogy Massive Attack szerű körítéssel öntsék nyakon. A Nagy Magyarországos kulcstartóval rendelkező tizenéves populáció figyelmét szeretném felhívni a Katan erdélyi származására, amivel akár példát is lehet statuálni, meg a logót pólóra nyomatni, aztán mindenfelé lengetni, meg még egy csomó kreatív dolgot csinálni. Hát nem fantasztikus? Még szép, hogy igen! Ugorjunk.

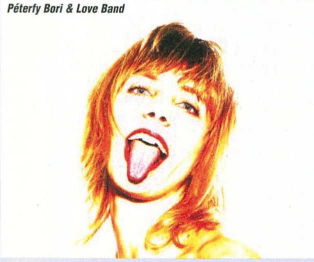
Barabásék csapatát szintén két hölgy erősíti, de mivel a névadó úgy néz ki, mint ahogy Daniel Radcliffe fog 10 év múlva, fél pontot levontam. A csapat amúgy egészen pontosan 7 + 1 tagból áll, ami a fellépések utáni pénzosztásnál nem feltétlenül szerencsés, viszont még így is jobb a helyzet, mint mondjuk a hozzávetőleg 2543 tagú Polyphonic Spree hippibagázsánál. Zeneileg ilyen jazzes, élőzenés hangulatú pozitív energiával teli s*ggrázás dominál, amit tíz évvel ezelőtt nagykanállal zabált minden egyed, aki ma már az aktuálisan trendy nu nu rave-et élteti. Vannak tehát Jamiroquai áthallások és most nem a fosban tocsogó jelenlegi inkarnációra gondolok, hanem a klasszikus Emergency on Planet Earth és Return of the Space Cowboy érára. Mivel egy trombitás neve szerepel a zenekar „eklektric” része előtt, evidens módon sok a trombita, szövegek meg nem mindig vannak. Baj ez? Nem igazán. Elég erős alapokon nyugszik az album, hogy ilyesféle dolgok ne kavarjanak be és egyébként tényleg nem zavaró a tutulás egyik trackben sem. Telitalálatnak bizonyult továbbá Sena szerepeltetése, egészen konkrétan a tűzről pattant női MC viszi az együttesbe azt a bizonyos pluszt, ami miatt igazán érdemes kosárba emelni a Ladalt. A srácok egyébként vérprofik, olyannyira, hogy néha össze lehet keverni a számokat Erik Truffaz munkásságával. Persze azért nem mindig... Végre, mintha az andergrand és a popszíntér között húzódó távolság az ehhez hasonló kísérletek miatt kezdene kicsit csökkenni.

És akkor még nem is beszéltünk Péterfy Boriról, akinek Hajolj bele a hajamba című slágere amellett, hogy anno az MR2 Petőfi finoman szólva is repetitív lejátszási listájának levakarhatatlan szereplője volt, bevezette a köztudatba a „dúdold velem, hogy labamba” szállóigét. Jó hír az ehhez hasonló rádióbarát alterpop kedvelőinek, hogy a fantáziátlanság csimborasszójaként csak úgy simán cím nélkül futó hanghordozón nincs az egészségesnél több művészkedés, kapjuk a pofánkba egymás után a potenciális slágereket. Jelenleg éppen a Vámpír c. denevéres trash romantika futja a köreit, ami amúgy egy tök korrekt próbálkozás és nem csak a mi békas*ggalatti balkános mércénkkel nézve, de simán elmehetne bármelyik felvilágosult ország top tízében beszendvicselve Kylie Minogue és mondjuk a November Rain funky house verziója közé. Szövegekre azért nem érdemes túlságosan nagy figyelmet fordítani, hacsak valaki nem gerjed az olyan ínyenc megoldásokra, mint a „Hello modern dizájn. Holdfény van a p*nán” rigmus, mely sorok hosszas filozófiai fejtegetésekre adhatnak lehetőséget a vállalkozó kedvűeknek. A helyközi banalitás már csak azért sem érthető, mivel Lovasi András is részt vett a dalok megírásában. Ironikus módon pont a Borival közös duettjét (Délelőttök a kádba) meg nem ő követte el. Szöveges témát már kilőttem, úgyhogy most direkt nem idézek az említett felvételből részleteket, mert egyrészt nem azért vagyunk itt, meg egyébként is simán ez a szám viszi a prímet, kellemes ágyban lustálkodós hangulatával. A cucc tehát jópofaságos, én meg most megyek aludni, jövő hónapban innen folytatjuk.


Barabás



katan


Péterfy Bori & Love Band







NEM FUTHATSZ EL A HALÁL ELŐL... DE MEGHALHATSZ, HA MEGPRÓBÁLOD
THE CLUB
MEGJELENÉS: 2008. FEBRUÁR
automex
SZÁMÍTÁSTECHNIKAI KFT
18+
www.pegi.info
ask about games.com
XBOX 360 LIVE
PLAYSTATION 3
Games for Windows
BIZARRE CREATIONS
SEGA
www.sega-europe.com
©SEGA. SEGA, the SEGA logo and The Club are registered trade marks or trade marks of SEGA Corporation. All rights reserved. "PSP", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Windows and the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and 'Games for Windows' and the Windows Vista Start button logo are used under



9 771417 929000 08002